no. 198
1982年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)

AMUSEMENT MACHINE SHOW
20th

論潮

JAMMA、NAO、JAPEAの〝最後の共同ショー〟

アミューズメントマシン（AM）ショーは、古くは自動販売機との混成のショー（第一回は昭和三十八年）から次第にAM機分野が独立していく過程を経て、四十八年以来全日本遊園協会（JAA）のもとで文字どおり日本を代表する大型・小型のAM機が一堂に会する総合AMショーにまで、発展過程を重ねてきた。しかし五十五年末のJAA分裂＝五十六年の三協会発足を経て、総合的AMショーはさらに分化される見通しとなってきている。このことは、今回のAMショーにも深い影を落していると言える。

いぜん発足段階

三協会発足は、小型AM機メーカーを中心としたJAMMA、小型AM機のオペレーターを中心としたNAO、大型AM機のメーカー／オペレーターなどによるJAPEAにより昨年一応具体化した。これら三つの協会は、それぞれメンバー構成のちがいがあるだけでいわゆる活動ぶりが同じであると考えるとさっぱりわからなくなるが、つまりはいくぶん成長スピードに差があるとは言え全体にそれぞれの協会はいまなお〝発足当時〟の時期にあると考えたほうがわかりやすいと思われる。これら発足して間もない三協会は、それぞれ単独ショーを開催する力をとりあえずは持っていないとの考えから、一応二年間をメドに従来のAMショーを共催することになっている。従って、今回のAMショーは実質的にみて、JAA分裂＝三協会発足を具体化させるもののひとつであり、大型・小型を集約するわが国AM業界最大のショーとしては最後のものになる見込みである。

対象など未確定

JAA分裂＝三協会発足が実際にはあいまいな点を残して実行されたために、それぞれの協会のありかたをめぐって今なお論議が必要とされているように見える。たとえばJAMMA、NAOサイドで風営遊技機は一応業種とすれば別のものになるはずが、扱いは不明確であり、AMショーでメダルゲーム場用の正当とも言えるギャンブルマシンの出品は禁止されても、メダルゲーム場を含めるAM業界とは法的扱いの異なる風営遊技場用の風営遊技機がメダルゲーム機の名で出品されるなどは、こうした混乱の一端を露呈させるものと言えよう。対象業種となるとカラオケ分野に対する扱いも不明確であり、これらの協会はそれを対象とするのかどうか、いぜんなりゆきにまかせているとしか思えないほどあいまいである。

対象業種以外にまださらに検討を要するのは、AM業界の根本理念（総論では将来にわたって提供するAMとは何かということから、各論ではギャンブル機の扱いに至るまで）、AM業界は行政、社会からどう支持されていくかという法的、道義的責任のありかた、会員のためになる現実的な各協会の組織のありかた、など枚挙にいとまがない。これらはすべて検討されておらず、今後の問題であっていつ着手されるか予測も立たないのが現実である。従ってJAA分裂＝三協会発足による効果は、それぞれの協会が形式上は発足したが内容においてはまさにこれからどうするかが見守られている段階にすぎないとも言える（内容においてスタート時から成長スピードの異なる点も指摘される。とくにJAMMAの進めているTVゲーム機の著作権確立への努力は高く評価されるべきである）。

正しい論理構築

以上の点からすれば、三協会共催というのが暫定的措置であるとは言え、せっかく大型・小型の全国統一AMショーが今回限りになるのは、少しばかり不安を感じさせる点であると言える。しかしNAOは今春以来NAO AMエキスポの名で独自のAMショーを発足させているし、JAMMAも来秋から独自のAMショーをスタートさせることを確認している（JAPEAが来年どうするかはまったく判っていない）。AMショーという事業が各協会の実務上毎年大きな事業であった点を考え合わせると、今回は（共同機関誌というものを除いて）実務上三協会が完全に組織を分けてしまう最後の場面である、と言えるのである。この意義をよく噛みしめて第20回AMショーを終えたいものである。

もうひとつ、重大な意義として、今回のショーはTVゲーム機の著作権が判例として確立する前のショーでは、おそらく最後のショーとなるであろうということだ。どんな弁護士でも、TVゲームに関する文化庁の扱いや、TVゲーム無断コピーに対する各地の裁判所が出した仮処分、仮差押えなどの判断をよく調べれば、TVゲームの著作権は当然認められており、その権利侵害は訴追されうる――ということは明白にわかるはずだ。実務的には、あとは著作権を認める判決さえ出れば、他の同様の事件の処理されるスピードが増すし、あるいは刑事事件として扱いやすくなるということである。これが常識と言うべきものである。

コピーは悪いがメーカーも悪いという非論理の感情論は、あと数ヵ月の間にただ消え去ると見られている。正しい論理でAM業界を構築することが待たれているのである。

丸菱電子に仮差押え

セガ社、コピー基板追及で"牙城"に迫る

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）ではこのほど、TVゲームコピーヤーの"牙城"のひとつである㈱丸菱電子（本社東京都狛江市、浦浜九洲男社長）らに対する仮差押え決定を獲得するとともに、コピー品用生基板などの大量仮差押えが行なわれたことで、TVゲーム機のコピーに対する法的保護を一段と強める実績を作った。

丸菱グループの背後に某大手企業の存在浮ぶ

セガ社は同社TVゲーム機「ザクソン」をコピーした「ジャクソン」の排除のため、「ジャクソン」を製造販売などする業者グループ（いわゆるジャクソングループ）への追及を精力的に続けているが、このほどこのグループの"牙城"ともいうべき丸菱電子らへの法的手続きが開始され、まず仮差押え決定に基づく仮差押え執行が行なわれた。

セガ社は九月二日、東京地方裁判所民事二十九部に対し、コピー品「ジャクソン」基板を製造販売したとして㈱丸菱電子と、丸菱電子の輸出を担当している㈲マルビシ・エレクトロニクス（本社東京都調布市、浦浜九洲男社長）の二社を相手どって、これら二社のコピー基板の販売によってセガ社が受けた損害の賠償請求権を保全するため、これら二社に対する仮差押えを申請した。同裁判所はこの申請に対し、九月六日、これら二社に対する仮差押え決定を行なった。

同十日、東京地方裁判所八王子支部の執行官が、この仮差押え決定に基づき丸菱電子、マルビシ・エレクトロニクスの両社で仮差押えを執行し、「ジャクソン」その他のコピーゲーム用のものと思われる生基板七百五十枚、および基板完成品三十台分を仮に差押えた。

今回の法的手続きを含めセガ社での一連の調査の結果、丸菱グループの背後には株式一部上場の某大手企業が存在していることが、ほぼ判明しているもようである。セガ社のこうした地道でぼう大な労力を必要とする努力の積み重ねが、このようなコピーヤーの"牙城"の一角についにメスを入れることになったわけであり、このことはAM業界にとってはもちろんのこと社会的にも極めて大きな意義を持っている。今後のTVゲームコピー対策は、これにより格段の進歩を見ることは明らかであり、TVゲームの著作権確立にも好影響を与えるものと見られている。

なおセガ社がコピー品「ジャクソン」に関して法的手続きをとったのは、㈱ジャクソン、㈱トーワ、㈱ダイワ、太東商事㈱、㈲九娯貿易、そして今回の丸菱グループで、すでに七社に達しているが、まだ法的手続きは続行されるもようである。

コナミ工業も申請、決定出る

ハード電子仮差押え

数多くのコピー証拠など押える

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、同社TVゲーム機「ツタンカーム」の無断コピー品を製造販売していたとしてハード電子㈱（本社埼玉県児玉郡、村上正光社長）を相手どって、コピー品製造販売により受けた損害の賠償請求権保全のため仮差押えを、八月十日、大阪地方裁判所に申請、同二十七日に同社の主張どおりの決定が下り、九月九日執行された。

コナミ工業が求めたのは、ハード電子がTVゲーム機「ツタンカーム」のPC基板を模倣し、同ゲームに酷似のTVゲーム「ツタンカーメン」のPC基板を製造したことにより、コナミ工業がハード電子に対してもつ損害賠償請求権（約一億四千万円相当）のうち一千万円相当の有体財産を仮に差押えること。大阪地方裁判所第二十一民事部（金田育三裁判官）は、八月二十七日仮差押え決定を下した。

この仮差押え決定の執行は九月九日、埼玉県児玉郡児玉町のハード電子本社と同県本庄市の同工場とで行なわれ、「部品明細書」「実装図面」など数多くのものが裁判所執行官によって仮に差押えられた。「実装図面」にはコナミ工業製TVゲーム機四機種のそれぞれ無断コピー品を示したものや、他社製品の各無断コピー品を示したものなどがあったとされている。

なおコナミ工業の小橋室長はこの執行を通じ「明らかに少なくとも三万台以上のコピー品を作っていたと推測される事実」を見たと語っており、さらにハード電子に対する法的手続きをとる姿勢を示している。

JAMMA・TVゲーム保護委

21日に全体会議

AMショー目前にさらに対策練る

JAMMAの「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」（中山隼雄委員長）では九月二十一日、東京・霞が関の東海大学校友会館で、第四回全体会議を開く。これはTVゲーム機メーカーが中心となって、無断コピー品を扱う業者に対し法的手続きを進めるに当っての情報交換を行なうもの。いくつかの法的手続きはコピーメーカーの根元から末端に至るまで徹底して続けられており、これらにより一層強力にコピー排除を進めていくことが毎回確認されている。

なおこれと付随し、第20回AMショーのコピー対策委員会（中山隼雄委員長）が同日、初会合を開く。この委員会はショー委員会のもとに設置され、ショー会場におけるコピー品の展示があれば撤去などの措置を講じるもの。今回の初会合はショー当日に臨む方針を確認することになっている。

G機排除推進

合同委員会が具体策を検討中

JAMMA／NAO両協会による「Gマシン対策合同委員会」（岡田和生委員長）では、七月二十三日に第五回会合、八月三十一日に第六回会合をそれぞれ霞が関の東海大学校友会館で開き、いわゆる"Gマシン"排除のための"機種認定"ポスター作成"などの作業を進めている。

同委員会はJAMMA／NAO両協会から派遣された委員によって構成されており、すでにJAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）から提出された「賭博機械の排除の為の基準」（改訂版）を採用、両協会理事会で承認されており、またポスター作成など広告費の支出についても両協会理事会で承認されている。これらに基づき、まず"Gマシン"をAM業界から排除することに関し、該当する機種や取扱い業者などを具体的に検討することにより、該当する業者になんらかの警告書を交付する準備をするところまできている。

機種認定委員会がG機のメーカーを調査、警告へ

この作業には同委員会のもとに設置された「機種認定小委員会」（市瀬龍雄委員長）がまず当っている。第五回会合では、ポーカーなどのカードもの、サイコロ、麻雀、ルーレット、スロット、ビンゴ、競馬などをテーマにした"Gマシン"六十七機種のメーカー、販売業者（全部で五十四社）の名前がそれぞれリストアップされ、さらに第六回会合ではこれらの機種に関してはこれらの機種に関し電取型式番号の有無やその内容からみた一覧表が作成され、いずれも合同委員会に提出されている。同委員会では、これらリストアップされた業者に対し、なんらかの警告書を内容証明で交付することを決めているが、これらの業者にはJAMMA／NAOいずれかの会員と非会員とがあり、これら全業者に警告書を発する（NAO内田博会長）との意見もあるが、慎重を期すという観点からJAMMA理事会の意向を採り入れる予定で、とりあえず現在保留のままになっている。しかし、いずれにせよ近い将来、これらの業者に対しなんらかの警告書が交付されるのは確実とされている。

一方、ポスター作成などの広告に関しては、かなり具体的になってきた。これは"Gマシン"の賭博用の使用が違法であることを訴えるとともに、AM業界が現在"Gマシン"の氾濫によって受けている悪印象を除こうとするもの。なんらかのポスターを作成し、ロケーションなどに貼付していくことと、喫茶の業界誌に広告を出すことで総額六百万円の予算が認められている。

第五、六回会合でポスターはかなり具体化し、結局女性が「アウト」と審判している図案が採用され、それで進められることになった。およそ三万枚印刷され、JAMMA／NAO両協会会員を通じてロケーションなどに貼られることになっている。喫茶業界誌への広告は、「喫茶&スナック」十月号に"Gマシン"の賭博用使用は違法であることと両協会の立場を説明する広告を出すことに決まった。

"アウト"と呼ぶポスター 喫茶業界誌への広告決定

なお"Gマシン"対策の一環として第20回AMショー中の九月三十日にマスコミを招き「Gマシン対策運動を記事としてとりあげてもらうようアプローチする」ことが、第六回会合で決まった。

具体的には九月三十日、午後二時から一時間、ショー会場横のニュートーキョーで委員長と三協会各副委員長が臨席し、主な新聞、週刊誌、テレビなどマスコミに対し、①AMショーの経過と概要、②Gマシン対策、③コピー対策を披露することになっている。

ナムコ・蒲田で

ミライヤオープン

新感覚のゲーム場

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では八月二十九日、東京蒲田駅前に「ゲームスペース・ミライヤ」（約百平方㍍）をオープンさせた。

これは宇宙スペースをテーマとしたゲーム場で、音に合わせてシートが振動する"ボディーソニック"や、ゲーム音をヘッドホンで聴きながらプレイできるなど、いろいろな特徴を持たせ話題を呼んでいる（追って詳報）。

ジュークボックスによる ベストヒット 10 （セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	哀愁のカサブランカ	CBSソニー	郷ひろみ
2	待つわ	フィリップス	あみん
3	小麦色のマーメイド	CBSソニー	松田聖子
4	聖母たちのララバイ	ビクター	岩崎宏美
5	ラ・セゾン	ビクター	アン・ルイス
6	NINJIN娘	NAV	田原俊彦
7	北酒場	コロムビア	細川たかし
8	ハイティーン・ブギ	RCA	近藤真彦
9	あの場所から	フィリップス	柏原よしえ
10	契り	HIR	五木ひろし

全日本地区：8月28日～9月10日の2週間

問題あることが判明した会員の

出展資格問題に

ショー前のJAMMA理事会で

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では九月九日、東京・永田町のTBRビルで第十回理事会を開き、第20回AMショーを前に役員・出展社、会員の異動などを審議した。

役員、会員の異動を確認 フジスターは出展取消し

役員については、任天堂レジャーシステムから理事が、駒井徳造氏退任にともない新たに取締役営業本部長となった飯島彰氏に変更となった。なお飯島理事の代理人として長岡秀吉営業第二部長と森井征次郎総務部次長の二名が登録されることになった。

一方セガ社からの理事は中山隼雄副社長となっているが、代理人登録には今回同社顧問に就任した駒井徳造氏が加わり、これで西倉紀一労務広報部長と合わせ二名となった。

会員の異動については豊栄産業（松田靖社長）がコアランドテクノロジー（松田規義社長）に登記上六月五日付で社名変更となったことが確認された。また前回の理事会で（念書提出の）条件つきで入会承認のあったスタンプリ・エンタープライゼズ（本社東京、エリオット・スタンプリ社長）については、念書提出もなく入会申込みも事実上取消すことになり、同社の入会は取消されたことが確認された。

エース自動機㈱（本社東京、村上公伯社長）は「脱退届」に基づき退会したことが認められた。

㈱フジスター（本社大阪、田中勇社長）については、今回のAMショーに出展申込みを行ない出展社に名を連ねているが、同社は今年三月二十五日に破産宣告を受けており、管財人のもとにあってAMショーに出展することはできないわけであり、出展申込みの受付けを取消し、出展させないことになった。同社は昭和五十五年七月に全日本遊園協会（JAA）への入会を（誓約書提出の）条件つきで認められ、その後JAA分裂=三協会発足にともないJAMMAに属してきているが、今年二月十日に倒産している。理事会では、同社の田中社長らがさきほど電気用品取締法違反容疑で送検されていること、代表者名がJAA入会時と異なるにもかかわらず届出されていないことなども検討されたが、今回判明した破産宣告を最も重く見て、無効な代表権の行使であり出展を認めないとしたもの。JAMMAとしてはこの理事会決定に基づき、同社に対しAMショーに同社は出展できない旨の通知を九月十日行なっている。

上の写真はJAMMA・第10回理事会のようす（9月9日）

コピー対策上の措置検討 NAO4社の出展制限も

TVゲーム機の無断コピー排除のために、同理事会では次の数件を審議した。

第20回AMショー開催直前の九月二十九日にTVゲームコピー排除のための"第三回国際会議"を開くことが承認された（結局、都合によりこれは中止になった）。これはこれまでの"国際会議"に続き今回のショー開催を機に開こうというもので、基本的には日本からオリジナル品と同時にコピー品が出されているという問題点などを中心に、日本からはJAMMA、米国からAGMAがそれぞれ代表を出し、これにまた一歩国際的討議レベルを高めることを図ったもの。一応九月二十九日東京で開くことに決まったが、その後の調整途上でAGMAの主なメンバーが日程上どうしても出席できないことになり、結局今回の"国際会議"はついに開催を見合わせることになった。

また、「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」（中山隼雄委員長）から提案のあった、コピー品販売行為をするおそれのあるNAOからの四社を第20回AMショーに出展させないようにとの申し出については、審議の結果、「ショー委員会」を急ぎ開くようにしJAMMA側からはこれら四社の出展を認めない（あるいは譲歩してなんらかの誓約書提出なしでは出展させない）との方針で臨むこと——が決まった。これは、国際的観点から見ても、日本からのコピー品が多いと問題になっている現在、これらを放置することはできないという理事会の判断を示すものとなっている（ショー委員会のようすは関連記事参照）。

さらに、スポーツ紙にコピー品の広告を掲載させないようにするため、なんらかの申し入れをJAMMAとして行なうことが前回理事会で提案されており、これについては日本新聞協会ならびに傘下のスポーツ新聞社三社あての、「ビデオゲームにおけるコピー品の広告掲載ご調査のお願い」が文案として提出され、これを通じてスポーツ紙にTVゲーム機のコピー品の広告を掲載しないよう申し入れていく方針が確認され、実務面では中村会長に一任することになった。

なお報告事項の中で、ディストリビューター部会は部会会合の現状を報告するとともに、アイレム／NAOの提唱している無断コピー品への直接許諾方法はおかしいし、いわゆる"斡旋システム"には反対であると発言、中村会長もNAO"斡旋システム"は軌道修正の必要があると、いずれも否定的な判断を示した。

以上のほか同理事会では第20回AMショー、いわゆる"Gマシン"対策に関しそれぞれ進捗状況が報告され、承認されている。

英国ザイレック社のTV2種

ジャパンレジャーに許諾

「チェックマン」と「ブループリント」

㈱ジャパン・レジャー（本社東京、金沢義秋社長）ではこのほど、同社が英国・ザイレック社（ノーマン・パーカー社長）と七月中旬に契約、ザイレック社からTVゲーム機「チェックマン」と「ブループリント」の二機種に関し製造許諾を受け、国内に独占的販売権を持ったことを明らかにした。

同社ではすでに文化庁にこれらのTVゲームの著作権譲渡登録を申請中であるとしている。同社では、これらの許諾品をコピーした者には戦うとの意向をも明らかにしている。

なおザイレック社のTVゲーム機「ブループリント」に関して、ザイレック社は米国市場を対象に米国のミッドウェー社に製造許諾しており、これらの許諾は当然ながら製品の出回る市場を限定したエキスクルーシブな内容とされている。

ショー開催の態勢整う

ショー委員会、G機とコピーで最終決断

第20回AMショーの小間割りなど決定会（八月六日）以後、「ショー委員会」（中村雅哉委員長）ならびに実務的な「ショー実行委員会」（日南香委員長）では、九月十日（第三回）のショー委員会、八月二十四日（第五回）、九月二十四日（第六回）と実行委員会を開き、円滑なショー運営のため準備を進めている。この中で、本来メダルゲーム場で使用されているギャンブルマシン（スロットマシン、ビンゴなど）は、例外を認めず全面的に出品できないことが決まっており、今後に問題を残しそうなようすとなってきている。

ショー委員会ならびに実行委員会が、なんらかの審議をし、すでに決めている事項のうち主なものは次のとおり。

G機の出品は例外認めず

ギャンブルマシンの出品については、JAMMA「賭博機械の排除の為の基準」に準じ、ショー委員会・Gマシン対策委員会（岡田和生委員長）による「第20回AMショーに出品できないGマシン」を作成、すでに出展社に配布したうえ、これに違反した場合は（同意書に基づき）会場から即時撤去することを通知している。さらにショー委員会は、該当する"Gマシン"のポスター、カタログ、部品の展示、配布も同様に禁じることを通知している（九月三日付）。

以上に加え、ショー委員会は九月十日の会合で該当する"Gマシン"に例外は一切認めないことを決め、事前に文書などで例外措置を申し出ていた数社に対しその旨通知した。これは、JAMMA"排除基準"では通常まともなメダルゲーム場で使用されるギャンブルマシン（スロットマシン、ビンゴ、その他）については、例外的な扱いをするという含みになっているものまでが、すべて出品を禁じられることになったことを意味する。シ

ョー委員会は、ギャンブルマシンによる賭博が目に余る現状であること、また例外措置はどこで区別するかなど困難が伴なうことを理由に"該当するGマシンはすべて出品禁止"に踏み切った。

このことは本来の「メダルゲーム場運営基準」（JAA版）が一般的に軽視されてきていることから、いわゆる"基準"作りが機能など細分化して行なわれたため、これらすべてにわたって矛盾を露呈してきていることを示すもの——と指摘されている。

NAO四社の追及かわす

JAMMAから指摘のあったNAO四社をコピーヤーとして出展させないとする提案について、ショー委員会は九月十日の会合で、結局全出展社から"TVゲーム機など娯楽機械のコピー品を、国内外を問わず一切製造販売しない"という「念書」をとることで決着した。これはJAMMA側にしてみれば、海外に対する日本側の申し開きができるよう考慮し、理事会でも決定ずみのことであり、NAO四社の出展は許せないとの立場で臨んだもの。これに対しNAO側は真向うから反発し、名指しでNAOのメンバー四社の出展になんらかの措置を講じることはできないとし、両協会の立場は平行線をたどることになった。そこで今回は、全出展社から「念書」をとることでJAMMA側が妥協したもの。ショー委員会は九月十一日、「念書」提出を求める通知を全出展社に送付したが、コピー品とは無関係の出展社まで巻き込んだこの措置に、疑問を感じる向きもある。

AMショー各担当委員

今回のショーにはショー委員会の下に、次のとおり各委員会を設け、それぞれの担当分野を受けもつことになっている。

電気用品取締法委員会、Gマシン対策委員会、コピー対策委員会。以上は出品機などに関し、ショー開催以前から活動を開始し、問題のある出品機の撤去などに当たる。

このほか全体の保安を担当する保安委員、一般マスコミへの説明を担当する広報委員があり、さらにすべてを担当する実行委員、警備員がおり、以上の人たちは腕章、ワッペンによって会場内でよくわかるよう表示されている。

第2回GMF展

AMショー非出品機の輸出振興で

2日間、ニューオータニにて

第20回AMショーを機に訪れる内外の業者に、同ショーで出品されないギャンブルマシンなど新製品を見てもらおうと、いわゆる「ゲーム・マシン・フェスティバル協会（GMF協会）」が、九月三十日と十月一日の二日間、東京のホテル・ニューオータニで"第二回ゲームマシン・フェスティバル"と銘うった展示会を開く見込みである。

消息筋によると、この催しはとくに、AMショーで訪れた海外バイヤーむけのもので、これらの機械の輸出振興を主眼とするもの。GMF協会は正式な団体というより、むしろ結成まもない業者グループ（十一社、仮事務所は正光通商内）と説明されている。この会員と協賛する各社を加え、二、三十社が"第二回ゲームマシン・フェスティバル"に出品することになっている。

九月三十日は正午から午後七時まで、十月一日は午前十一時から午後六時まで開かれる予定。なお、この間、AMショー会場のある晴海からニューオータニの間を送迎バスで招待客を運ぶとしている。

カナヤなど数社も

TVG機展、3日間、デン晴海で

㈱カナヤ（本社東京、金谷龍伸社長）と㈱シュアー（本社仙台、金井豊社長）ら数社により、九月三十日から三日間、東京晴海のデン晴海で、ポーカーゲーム機などの展示会が開かれるもようである。

出品機は「ラッキーカード」「アーバンダイス」などカードもの、ダイスもののTVゲーム機を予定しているとのこと。なお開催時間はいずれも午前十時から午後五時まで。

ショウエイ単独展

創立10周年で内容増すか

2日間、銀座第一ホテルにて

㈱ショウエイ（本社東京都府中市、多田洲郷社長）では九月二十九日、三十日の二日間、東京の銀座第一ホテルにて、「第四回ショウエイ展示会」を開催する。

これは同社が毎年秋、AMショーの会期と同時期に開いているもので、今回は四回目。とくに今回は同社創立十周年を記念して、例年以上に多くの製品を展示発表するとしている。

展示発表されるのは、TVアーケードゲーム機では①「スカイアーミー」宇宙戦争もの、②「ル・マン」ドライブゲーム、③「シャイアン」カーボーイゲーム、④「リトルジャック」木のぼりゲーム、その他。TVギャンブルものでは「レーズポーカー」と「ミニポーカー」など。ことに「レーズポーカー」はROM交換で倍率、確率などの切替えができるので画期的としている。

開催時間は各午前十時から午後七時まで。三十日の午後六時からは立食パーティーが開かれることになっている。

JAMMA・ディストリビューター部会が コピー排除宣言を採択

2日に昼食会兼ねて第17回会合の予定

JAMMAのディストリビューター部会（森健次郎部会長、㈱エスコ貿易）では九月三日、東京永田町のTBRビルで第十六回会合を開き、前回の下呂温泉での会合で決まった点を確認するとともに、前回決まったコピー問題に関する部会宣言を修正したうえで採択した。

これは、前回の下呂温泉での会合が変則的に行なわれた結果、それを受けて確認すべき点を確認し、コピーに関する部会宣言を正式に採択したもの。この会合では、まず前回の確認事項はすべて確認された。そして前回決定した部会宣言は、さらに審議され次のとおり内容を増す形で修正、採択された。

ディストリビューター部会宣言（九月三日）

「メーカーおよびオペレーターのコーディネイターとして、当部会はビデオゲームの著作権など諸権利を尊重するとともに、オリジナルメーカーの創造性を尊重することにより、オリジナルメーカーからより良いゲームコンセプトを持つ数多くのゲーム機を開発および提供していただくために、今後一切コピー製品を取り扱わないことを宣言する。

当部会はコピー排除を通じて、当部会が切望する当業界の市場安定を図ることを、改めて確認する」

同部会では、このほか、アイレム/NAOによるTVゲームのコピー品に対する直接許諾の方法について、アイレムが一企業としてやむなくとった方法から派生してきていると思われるが、①コピー品に許諾証をあとから供給することはコピー対策上問題がある、②NAOが提唱している許諾システムには大きな問題がある——の二点が確認され、次回以後で追及することになっている。

なお同部会第十七回会合は、AMショーの三日目である十月二日、昼食会を兼ねて会場隣りのニュートーキョーで、午前十一時から午後一時まで開かれる予定となっている。

大レ協は 的場理事長に

3カ月ぶりに新理事長が決定

大阪レジャー機器協（事務局大阪市天王寺区）では五月十九日の第三回定時総会以来、新理事長の就任が確定しないままになっていたが、的場昭一氏（㈱ペンドジャパン）がこのほど就任を承諾しやっと解決した。

第三回定時総会の時点で役員選考委員会（中村欽也委員長）は、峯久理事長退任にともなう新理事長に的場氏を推し、同新理事長に内定していた。しかし的場氏は理事長就任に条件を出すなどの事情で、役員選考委員会は難渋のうちに三ヵ月を費した。そして今回ようやく話がまとまり、同氏が就任を承認して、この件は解決したもの。

大レ協では新理事長のもとで、四ヵ月ぶりに例会を九月二十四日に開くとしている。

大レ協・的場理事長

非行防止/PTA対策などで

1日昼、理事会

警察庁少年課、PTA協を招き

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長、会員数約四百社、NAO）では十月一日午後一時半から三時半まで、東京・晴海のホテル浦島にて第八回理事会を開く。

NAOでは、今年度事業計画の重点テーマとして①「Gマシン違法営業の撲滅」、②「非行化防止協力とPTA対策」の二点に議題を絞って、この理事会を開くとしており、警察庁保安部少年課課長補佐・井野元繁警視と日本PTA全国協議会長谷川致正事務局長に出席してもらい、話をしてもらうとしている。

"国際会議"中止

米国AGMAの出席都合つかず

JAMMAでは九月二十九日に、TVゲームコピー排除のための"国際会議"を開くことになっていたが、これは取り止めになった。

開くことを決めたのは九月九日の第十回理事会であるが、開くとすれば米国の小型AM機メーカーの団体であるAGMA（ジョー・ロビンズ会長）との共催になる予定だったが、AGMAからの出席予定メンバーが日程の都合でどうしても二十九日の出席は無理と判明、急拠この"国際会議"の開催は取り止めとなった。従って国際的討論などはプライベートなレベルで行なわれることになった。

JOUが新製品情報交換で

2日昼、10月例会

日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九－五二三二、加茂桂理事長、組合員数四十五社、JOU）では、十月二日にJOU十月例会を開催する。

これはAMショー会期中に開かれる恒例の会議で、十月二日、ファミリーレストラン四季にて昼食会終了後午後四時までの予定。AMショーを中心とする情報交換などが行なわれることになっている。

事務所移転

関東娯楽工業㈱＝東京都豊島区南池袋一の十八の二十三の一一〇二、ルックハイツ池袋、☎九八六－五三三一、中村哲社長。

㈱コング＝東京都千代田区麴町四の四、麴町パシフィックビル、☎二六一－四一九〇、梶原靖夫社長（㈱エンテックス・リサーチ・ジャパンも同様に移転となった）。

㈱エスコ貿易・品川工場＝東京都品川区東品川四の十三の四、月島倉庫、☎四七二－六四〇五。

電話番号変更

明昌特殊産業㈱・南関工場＝熊本県玉名郡南関町大字四原二八二の一、☎（〇九六八五）三－九二一一。

連夜開かれる各社招待会

タイトー・ナムコ・セガ社/エスコ貿易・ユニバーサル

第20回AMショー開催を機に、ほぼ例年どおりいくつかの出展社によるレセプションが、都心のホテルなどで開かれる。その多くは、AMショーを機に来日する外人業者や、AMショーで上京する国内業者らを招いて開かれるもので、招待客のみの催しとなるもようである。

これらの予定は次のとおりで、いずれも夕刻から開始される。

九月二十九日＝**タイトー**・レセプション。渋谷区広尾にあるJCCにて。

三十日＝**ナムコ**・レセプション。ホテルオークラ・曙の間にて。

十月一日＝**セガ社／エスコ貿易**・レセプション。ホテルニューオータニで午後六時半から。**ユニバーサル**・レセプションはホテルニューオータニで午後七時半からの予定。

第20回アミューズメントマシンショー小間配置図

1F

主催

●日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）

●日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）

●全日本遊園施設協会（JAPEA）

後援・通商産業省、建設省ほか

会場・東京・晴海／国際貿易センター新館

会期・9月　30日㈭午前10時～午後5時

10月　1日㈮午前10時～午後5時

2日㈯午前10時～午後4時半

2F

休憩コーナー
シグマ商事 Sigma
ボナンザエンタープライゼズ Bonanza
ジャパンレジャー Japan Leisure
ティー・アイ・エム T.I.M.
タイトー Taito
バリージャパン Bally Japan
タイトー Taito
ロジテック Logitec
新日本企画 SNK
新日本企画 SNK
日本物産 Nihon Bussan
日本物産 Nihon Bussan
エスコ貿易 Esco Trading
エスコ貿易 Esco Trading
セガ・エンタープライゼス Sega
セガ・エンタープライゼス Sega
大森電気 Omori Electric
フジスター Fuji Star
新日本企画 SNK
シグマ商事 Sigma
バリージャパン Bally Japan
東京パブコ Tokyo Pavco
コニー産業 Cony
タイトー Taito
ツムラ Tsumura
バーリーサービス Bally Service
ミクマ産業 Mikuma Sangyo
ユニバーサル Universal
ミクマ産業 Mikuma Sangyo
Sega
セガ・エンタープライゼス
ユニバーサル Universal
サン電子 Sun Electronics
コナミ工業 Konami Industry
ユニエンタープライズ Uni Enterprise
コナミ工業 Konami Industry
ナムコ Namco
ナムコ Namco
フジスター Fuji Star
カワクス Kawakusu
休憩コーナー
事務室
EV
受付
応接室
会議室
Entrance
入口
W・C
Downstairs
一階へ

●いわゆる「招待券」を持たない人は入場できない。「招待券」は一枚で一人だけ有効。記入事項を記入し、二階の受付で手続きすれば、会期内有効の「ネームカード」が手渡される。会場内で入場者は必らず「ネームカード」を胸につけておかねばならない。

●公式の「ガイドブック」とスーパーバッグは一セット二百円で、会場内で販売されている。

●会場周辺道路の渋滞を避けるため、会場前と東京駅北口（丸の内）とを結ぶ〝無料送迎バス〟が会期中運転される。マイカーでの乗入れは一切できないことになっている。

●今年は、昨年のような三協会共催、チケット方式の〝懇親会〟は開かれない。

20th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

各社出展内容一覧
（50音順）

本紙恒例の企画としてことしも、AMショー出展内容ならびに出展者側の抱負を網羅いたしました。この「各社出展内容一覧」により、実際の展示会場での内容に関してご理解が深まり、その価値が高まるよう念じております。

AMショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月初旬に締切らせていただいている関係上、実際の出展内容とは多少変化していることがありうることを申し添えます。またいわゆる"Gマシン"排除のためのショー委員会の方針が不明確だったため、出展内容に多少の混乱が見られることもご注意申し上げます。

今回のAMショー会場は、便宜的に大型遊園機械のための面積割ゾーンと、それに近い乗物機関係ゾーンがまとめられたうえで、大型から小型まで各種AM機が二つのフロアーをぎっしりと埋めつくす予定です。なお出品機種により分類してみることは可能ですが、まさに各種出品機種を出品する出展社が多い現状からすれば、社名五十音順で配列するのがもっともわかりやすいとの見地から、以下のページはすべて社名五十音順となっております。ただし出展内容が同じという系列会社についてはまとめて掲載しております。

今回のショーも昨年の三協会共催方式を踏襲したため、多少考え、まとまり、準備の遅れがありましたが、とにかく従来どおりの計画を進めることで、ショー当日まで関係者は日夜努力されたようです。出展社が三協会いずれかの会員に限られていることや、従来どおりの小間単位の出展計画にとどまっていることなど、改善される点はありますが、全体としては落ち着いた展示会場になることを、本紙としては改めて望むものであります。

20th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

TV機と本格占い機

アイレム

出展方針　ディストリビューターならびにオペレーターの生の声を幅広く聞くためのコーナーを設け、そこで聞いた意見を今後の商品づくり、販売計画に大きく生かしていく方針。

出展内容　TVゲーム機①「ムーンパトロール」（テーブル型18インチ）＝武装した月面車による月面走行をテーマとしたもので、ジャンプしスピードをコントロールしながらUFOや地雷、ロボット戦車などを避けて進んでいく。画面は"三画面スクロール方式"で遠近感をうまく出している。

占い機②「マイアストロクラフト」（ナナオ製）＝組織工学研究所の開発による「アストロクラフト」をマイコン化したもので、占い時間を大幅に短縮。入力データはマークシート方式で、占い結果はカナプリンターにて出てくる。一度に五人分の占いが可能。

新乗物機開発に意欲

朝日エンジニアリング

出展方針　楽しく夢のある遊園地づくりができるように、いろいろな新しい機種を開発している同社は、今回とくに同社初のエアークッション式遊具やバッテリーカーの新営業システムなどすべて新作を披露し、積極的な開発姿勢を見せる。

出展内容　レール走行式乗物機①「コントロールカーW型」＝"コントロールカー・シリーズ"に煙をはく汽車「SL－99」、ディーゼルカー「DL－32」を加え、従来の8の字型スペースで二車両交差が可能となり営業効率を高めた。

リリーフカー

エアークッション式遊具②「ジャンプ・ライド」＝直径五㍍の風船の中で子どもが跳んだりはねたりして遊ぶ。定置回転式乗物機③「東北新幹線」、④「アニマルカー」、いずれも新製品。

バッテリーカー⑤「リリーフカー」、⑥「ヘルメットカー」、両機とも野球がテーマ。とくにバッテリーカーのフロアにプラットホーム（三台の駐車が可能）を設置し、そこに定電圧・定電流・浮動充電装置をセットすることにより、バッテリーカーを駐車させるだけで自動的に充電ができ、管理が楽になるという新システムを紹介する。

硬貨メカニズム充実

旭精工

出展方針　コインメカニズム機構のセレクター、ホッパーを中心に展開している同社では、今回も関係業者のニーズに合った画期的な新製品を発表、展示する。

出展内容　セレクター①電子セレクター「810－E」、「810－ES」＝五百円、百円硬貨用ほかがあり、初めて電子メカを採用しイタズラを完全防止、②「720－A」、③「720－A/F37」、④「720－A/B」、⑤「730－A」、⑥「730－A/F37」、⑦「KWH－740」、⑧「900－F37」、⑨「730－A/B」。

ホッパー⑩「CH－10T」＝収納能力が一万枚可能な新製品、⑪「CAH－1」、⑫「CAH－1/AC－24V」、⑬「CH－500」、⑭「CH－250」。

ソレノイド⑮「AES－112」、⑯「AES－112/DC－24V」。

スタンプディスペンサー⑰「ASD－R.L.」。

サービスドア⑱「AD－FT」（スリードア）、⑲「NAD－FT」、いずれも新製品。

ドロップタイプセレクター⑳「AD－81P」、「AD－80B」。

諸分野の商品を提供

エスコ貿易

出展方針　"これからのゲームマシン"をメーンテーマとして、未発表オリジナル製品や方向性ある参考品を主として展開、また国内外の有力、有望メーカーの新製品および市場開拓に役立つと思われる諸分野の商品を積極的に採り上げて展示。

出展内容　コックピット型ゲーム機①「ドライバーII」（関西精機製）、②TVゲーム機「1046」（セガ社製）。

テーブル型TVゲーム機③「ミスタードゥ」（ユニバーサル製）、④「スペースレーザー」（同）、⑤「ダイナマイト」（同）、⑥「バトルクロス」（大森電気製）、⑦「カージャンボリー」（同）、⑧「タイムトンネル」（タイトー製）、⑨「ルージュアン」（サンリツ電気製）。

スポーツアスレチックもの⑩「リンボーダンス」、⑪「ボートレース」、⑫「バーブリング」、⑬「ウッドカッター」など。

テーカン製"ラバタイプ"キャビネットをロボットや各種動物をかたどったものにし、これからのゲーム機の形態を問う。

⑭「無人お店番システム」＝店舗計画の一助に紹介するもので、店の入口に設置したレーザーにより、客が出入りするごとに「いらっしゃいませ」「ありがとうございます」という声が出るシステム。

両替機、識別機中心

エフエム

出展方針　同社は主にサンヨー両替機、識別機などの販売代理店として業務を続けており、今回初出展するに当たり、従来のような高価格な両替機などではオペレーターニーズに適さないため、低価格な両替機、紙幣識別機、計数機を出品するという考え。

出展内容　①サンヨー硬貨両替機、②オムロン紙幣計数機、③OCM硬貨計算機、④サンヨー紙幣識別機、⑤サンヨー紙幣両替機。

ボートレース

出展内容 50音順

イタズラ防止基板など展開

エム・アイ・ピー

出展方針 AMショーに初出展の同社は、現在、大ヒットのイタズラ防止警報付クレジット基板をはじめ、オペレーターサイドに立ったニーズ商品の開発販売を指向する同社のラインアップ商品、姿勢をアピールするとしている。

出展内容 ①「スナイパー31」コインづまり・糸釣り・高圧ノイズによるトラブル・イタズラを識別、三種のブザー音で警報し、クレジットあがりを防止。②「ピーポ」スナイパー31の機能拡張キット。スピーカー音による音量、音調の調整が可能になり、電源カット機能でイタズラ対策は完全。③「パルサー120」一コインに対して最大千二百カウントまで連続投入もノンミスでクレジットがカウントOK。④「カラー信号変換基板」中間色もパッチリ、調整可能になる。⑤「トーエイカラーTVモニター」販売実績でも、今やカラーTVモニターの代名詞。⑥「各種パーツ類」スイッチング電源、レバー他各種パーツ類一式、そのほか。

メリーゴーランド装飾器具を披露

大倉産業

出展方針 昔から遊園地のシンボルになっているメリーゴーランド。その馬や馬車や装飾器等を、同社は長年にわたって数多く作り、その発展に貢献してきたので、今回はその一部を並べて観賞できるような展示構成をするという方針。

出展内容 ①メリーゴーランド用の馬、馬車、装飾器具など。定置回転式乗物機②「コロンビア号」＝宇宙遊泳する飛行士との交信ができる。定置式乗物機「チビッコバイキング」＝二人で楽しくスイングする豪華な船。

エアーアクションの新製品を発表

大阪テント ダックマン

出展方針 昨年より好評のエアーアクションシリーズの新機種を発表する。健全性とスポーツ性、安全性の高い遊具として一層普及に努める方針。なおダックマンは大阪テント製のエアーアクションの販売と、プレイランド・ディスプレイを主な業務としている。

出展内容 昨年発表した〝ジャンプハウスシリーズ〟の第二弾として「ジャンボキリン（仮称）」（新製品）を試作展示。同機はキャラクターの持っている立ち上がりの高い特性と、やさしくかわいらしいイメージを表現したもので、健全イメージで楽しいロケーションの雰囲気づくりに役立つ。同社小間では同機が三分の二以上の面積を占める。このほか同社従来機など。

TVゲーム機二機種

大森電気

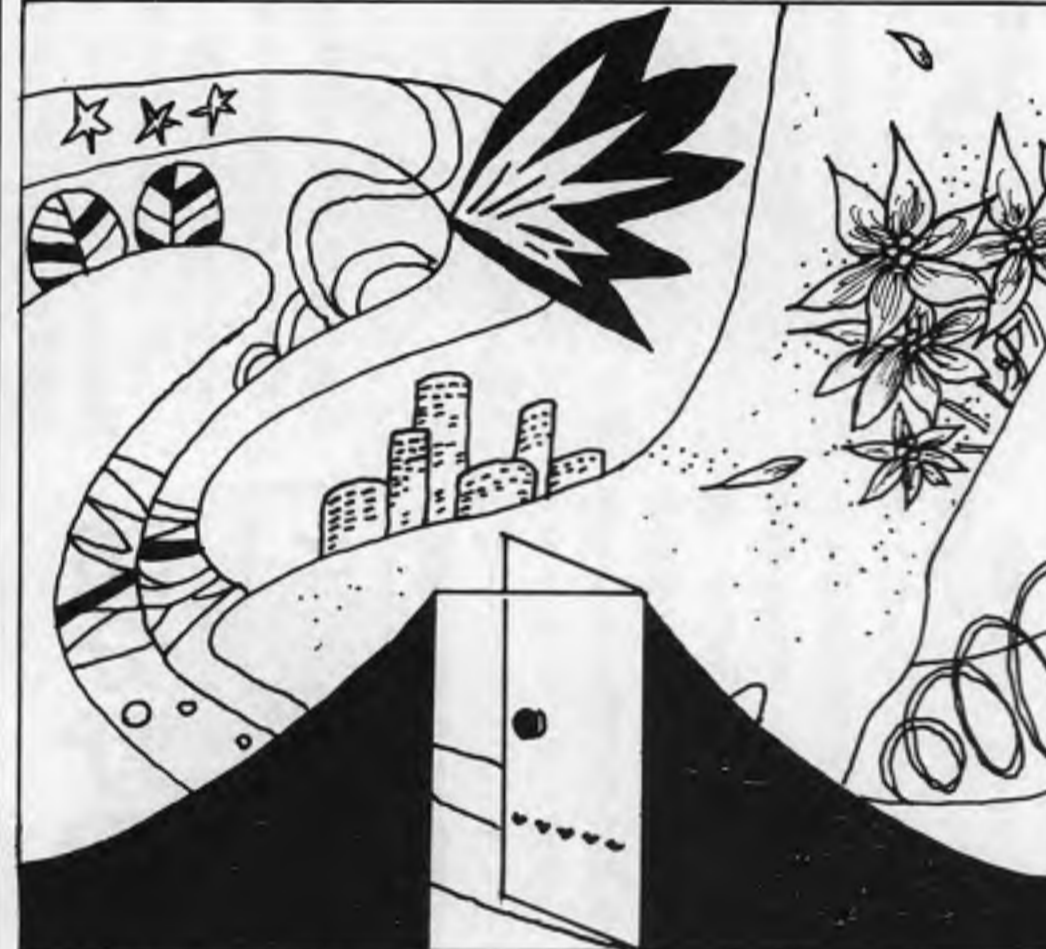
出展方針 同社は、国内・外市場のニーズに対応すべく新製品の企画、開発に最大限の努力をしてきているが、今回のショーにおいても従来以上の意欲的自信作二機種を展示する、としている。

出展内容 TVゲーム機①「バトル・クロス(BATTLE CROSS)」＝スペース・ファンタジーゲームで、スクリーン上を八方向自由自在にコントロール可能な母船を中心に、それぞれあきのない異色なパターンを第一より第四パターンまでスリリングに展開。②「カー・ジャンボリー（CAR JAMBOREE）」＝フリーコースで車、動物、オートバイなどを中心に、車がジャンプ台にてジャンプし、相手の車をつぶす等々コミカルでユニークなドッジェムカーゲーム機。

バトルクロス

TV機用モニターなど

加賀電子

出展方針 昨年に引き続き、TVゲーム用モニターを主体に出品するが、今回は特にゲームマシンに使用されるあらゆる部品の品質向上と使いよさを追究し、同社のオリジナル商品として出品。また、年々ゲーム内容が高度化かつ複雑化されてきており、それに対応できるモニターの開発、設計を行ない、その一環として、コンピューターグレードのモニターを展示し、同社の技術力とセンスを印象づける展示内容としている。

出展内容 カラーTVモニター①「KZ-06EN-A」、②「KZ-08EN-A」、③「KZ-10EN-A」、④「KZ-14EN-A」、⑤「KZ-16EN-A」、⑥「KZ-18EN-A」、⑦「KZ-20EN-A」。スイッチング電源⑧「KGD-1023」、⑨「KGD-2023S」、⑩「KGD-23S」。アイソレーショントランス⑪「KT31205」。ノイズフィルター⑫「KMR-2033」。ファン⑬「KEP-8813」。カウンター⑭「KE-611」。スピーカー⑮「KSP-120-120」。コンピューターグレード・カラーモニター⑯「KS12R101」、⑰「KS14R101」、⑱「KS12R102」、⑲「KS14R102」。

20th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

子ども用アーケード

カトウ製作所

出展方針 最近は親子で楽しめる機械が少なくなっているため、オペレーターの経験も生かして、営業所でも要望の強かった機械を開発、特にチビッ子に喜ばれる夢のある遊戯機械作りを心がけて出展する方針。

出展内容 アーケードゲーム機①「ゆかいなどうぶつランド」＝親子で楽しむどうぶつ玉入れゲームで、一人でも二人でもプレイできるもの。盤面のホールに入った玉を盤上のかごに打ちあげて入れるゲーム。かごに二十ケ入ると、リプレーが一回だけできる。新製品。②「おしゃべりオーム」、③「まほうつかいエミちゃん」、④「ケンちゃんのスペーストラベル」など。

ゆかいなどうぶつランド

小型乗物を幅広く出品

加藤鈑金工業

出展方針 同社の主力とする定置型乗物機に昨年から走行式乗物機が加わり、今回はさらに同社初のバッテリーカー二機種を開発し、乗物の総合メーカーを目指して市場のニーズに応えうる製品を展開する。

出展内容 バッテリーカー①「スニーカー」＝スニーカーのキャラクターを採用した二人乗り、電子音内臓、ブザー付き。②「ミニバイク」＝参考出品で来春発売予定。定置型乗物機③「スペース・ステーション」（回転式）＝三人乗り、効果音やランプ付き。④「ニューミニメリー」（回転式）＝二人乗り、パラソル付き、電子音内蔵、馬と象の二種類ある。⑤「スクーター」二人乗り。

スクーター

スニーカー

オリジナル機も開発

カワクス

出展方針 基板販売、改造などに追われている昨今にあって、同社は従来からのゲーム機に力を入れ、もう一度各社のロケーションを振り返るべき機会を与えたいとしており、今後はオリジナルの新製品の開発にも力を入れ、より一層業者各位と密接になりたいと念願しているとのこと。

出展内容 アーケードゲーム機①「コスモファイタ6ガロン」（同社オリジナル）＝分割されているロボットの分身をタイミングよく合成することにより、景品が払出されるプライズマシン。②「ケープマン」（コナミ製）、③「宝島」（コナミ製）。定置式乗物機④「象」、⑤「馬」、（いずれも朝日エンジニアリング製）。TVゲーム機⑥「ゴンタ・ロードラッシュ」、⑦「フィッシング」（データイースト製）、⑧「ハンバーガー」（データイースト製）、⑨「タイムトンネル」（タイトー製）、⑩「ミスタードゥ」（ユニバーサル製）、⑪「スペースレーザー」（ユニバーサル製）ほか。⑫「ミスターフリッパー＆ミセスパックマン」（米国バリー社製）＝TVゲームの要素を採り入れたもの。

好評のスカイラブシリーズ

関西娯楽

出展方針 〃より安全に、より楽しく、より省力を〃をモットーに大型遊園機械の開発に努めている同社は、今回〃スカイラブシリーズ〃を中心に新機種を紹介する。同シリーズはファミリー指向で気軽に乗れる機械として、とくに地方の遊園地にて好評を得ており、最近は電飾を付加するなどの工夫がなされており、そのようすをパネルやVTRにて披露。

出展内容 大型遊園施設①「スカイラブ」、②「あひる艦隊」、③「スカイダンボ」、④「スーパーループ」、⑤「ジェット・ファイター」＝カサの付いた乗物が上下する、新製品。⑥「回転ボート」＝宇宙艦の雰囲気を出した新製品。⑦「ジェットスレー」、⑧「ジェットローラー」などを写真やパネルおよびVTRにて紹介。

アーケード機を充実

関西精機製作所

出展方針 アーケードゲーム機のみの出展社は数少ないが、今年も昨年同様に、アーケードゲーム機を中心として強力に展開していく方針。

出展内容 アーケードゲーム機①「ファイヤーマン」＝ゆかいでドジな消防夫たちの必死の活躍が楽しいゲームになった。ロボットマシンの機構が応用されている。②「バルコム」＝ブラウン管を使わないでTVゲームを超える面白さを出すことができるだろうか。それに敢えて挑戦したゲーム機第一号。③「ザ・ドライバーII」（コックピット型）＝大型フレネルレンズを使った超ワイドスクリーンの立体感がすごい。新しいフィルムにレーシングカーと面白いドライブテクニックのものが出た。④「スターファイブ」（アップライト型）＝宇宙戦争ゲームのスターファイブの箱型。デザインがナウで場所をとらない。

その他⑤「ピューボックス」＝あさりちゃん、パタリロ、ザ・かぼちゃワインのアニメキャラクターに民話、童話を加えた新番組三組、⑥「サーカス」、⑦「ミニコプター」、⑧「ミニドライブ」、⑨「観光望遠鏡」、⑩「ストライカー」のコンパクトな新機種など。

20th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

ファイアーマン

ザ・ドライバーII

国内TV機を豊富に

岐阜特機

出展方針 GTシリーズ第十一弾として好評を得た「カンガルー」の次の新製品第十二弾は開発中のため、今回のショーには製品として発表するに至っていないが、年内には発表披露できる予定という。そこで今回のショーには総合ディストリビューターとして活躍している同社として、国内の有力メーカーの新製品TVゲーム機を展示紹介する。

出展内容 TVゲーム機①DCシステム「フィッシング」（データイースト製）、②DCシステム「ハンバーガー」（データイースト製）、③「ラッソ」（新日本企画製）、④「ドンキーコング・ジュニア」（任天堂製）、⑤「ミスタードゥ」（ユニバーサル製、「ミセス・ダイナマイト」（同）、「スペースレーザー」（同）、そのほか八千代電器産業製のTVゲーム機二機種などを出品。

〃基本と簡素〃を追求

九娯貿易

出展方針 娯楽機器の原点に立ち戻り、基本および簡素の追求をモットーとして展示する方針。

出展内容 TVゲーム機①「モールアタック」（ミニアップライト型）＝ローラートロン社製のTVもぐら叩きゲームで、画面九ヵ所に現われるモグラを、それに対応したタッチボタンを押してやっつけていくもの。②「アリババII」（テーブル型）＝ICM社製で、「アリババと四十人の盗賊」に続く第二弾。③「タルボット」（テーブル型）＝アルファ電子製でウサギ狩りをテーマとし、犬の〃タルボット〃を助手に使うゲーム。④「トリプルパンチ」（テーブル型）＝同社が某社から独占販売権を得たコミカルタッチのゲーム。その他。

高効率と低価格強調

関東娯楽工業

出展方針 〃よい機械をより安く提供〃することをモットーに掲げている同社では、今回のショーにおいてそのモットーにふさわしい乗物機「ガレオン」と「クルーザー」を展示し、効率のよさと低価格を強調するとともに、今後もファミリー指向の乗物機を開発していく同社の姿勢をアピールする。

出展内容 定置型乗物機①「ガレオン」＝家族連れ（四人乗り）で楽しめるもの。中世の大型帆船をモデルにしており、中央のマストを中心に船首と船尾が交互に大きく上下する（上下の落差は最大五十㌢）。②「クルーザー」＝クルーザーをデザインした乗物機。

TV機キャビネット

KアンドU商会

出展方針 マイナーながらも目立つショー展開をして、とくに地方の顧客を増やしていく方針で出展するとしている。

出展内容 ①18㌅テーブル型TVゲーム機キャビネット（電取認可済）、②14㌅ミニアップライト型キャビネット（電取認可済）、③キャビネット（箱）のみ各種、アップライト型にはブルー、オレンジ、レッド、木目、ダルマ、オレンジ20㌅用、木目20㌅用のほか、同社が今回主力としている超小型の〃ミニアップチワワ〃を出品。④コインボード＝イタズラされると画面が消えるもので、従来のクレジット基板のソケットに差しかえ可能（一コイン一プレイから四コイン一プレイまで切り換えが可能）で、ブザーもオプションで十二V用、百V用が使用できる）。その他ブザーやスイッチングレギュレーター、各種TVゲーム機関連部品。

イメージアップ図る

コアランドテクノロジー

出展方針 同社は現在の自社ビルに移転したのを契機に社業発展を目指して今年四月、旧豊栄産業㈱から社名変更したものだが、今回のショーでは機械の出品はせず、もっぱら写真パネルなどで同社の企業イメージのアップを図る方針。

同社はTVゲームのソフトの研究、開発に専念するためこのほどそのスタッフを充実させており、その販売については全面的にセガ社経由で行なわれている。今回は同社開発の「王将」と「ペンゴ」がセガ社の小間に出品されるが、現在開発中の新機種については十一月のシカゴのショー（AMOA）にて数点発表する予定。同社では今後独創的なTVゲーム機の開発に努力するとともに、国内だけでなく世界市場にも視野を広げていくとしている。

20th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

TV機、アーケードゲームの新作

コナミ

出展方針 今回のショーを目標に、数ヵ月間を費やして開発した新製品を主力として展開する。同社では、それら新作はロケテストにより自信を持って送り出す製品だとしており、そのほか"82コナミオリジナルマシン"と銘打って、今年発表した同社TVゲーム機を展示する。

出展内容 TVゲーム機①「プーヤン」＝狼から子ブタを守るため、エサと弓矢を駆使しワナを使ったりするというコミカルタッチのゲーム（新製品）。アーケードゲーム機②「ケンプーマン」＝同社「国盗り合戦」をベースとして全く新しくコミカルタッチに仕上げたもの（新製品）。③「宝島」＝"ガンダム"シリーズのゲーム要素を基本的に採用したもので、楽しい音楽とイラストが売りもの（新製品）。④「フロッガー」＝電光点滅式ゲームにTVゲームの要素を採り入れたもの（新製品）。その他プライズマシン⑤「ピカデリーサーカス」、⑥「ガンダム」、⑦「ジャンケンゲーム」など。

プーヤン

シリーズ化したメダル機を

コニー産業

出展方針 TVゲーム中心の考えから離れて、"あそび"の原点にもどって考え、今回子ども用メダルゲーム機を中心に出展。機械はすべてシリーズもので製作しているが、ワンタッチでニューゲームに改造など、オペレーター本位に考えていく方針。

出展内容 アーケードゲーム機①「スピン＆スピン」＝ミニサイズ、ルーレット採用のプライズマシン、②「シックスゴール」＝「スピン＆スピン」のパートII。

メダルゲーム機③「トリプルスピン」＝小型のメダルゲーム機で同シリーズ第一弾、同機パートIIも参考出展の予定。

スピン＆スピン

アーケード機と置物

こまや製作所

出展方針 同社は永年子どもたちとそのファミリーが楽しく遊べる製品と、オペレーターが安心して買うことのできる機械開発に努力してきており、今年はとくにゲームコーナーの遊休スペースに設置する楽しく、面白い置物を製作。写真をとったり、背くらべなどこれからこのようなものもオペレーターの意見を十分聞きながら手がけて行きたいとしている。

出展内容 アーケードゲーム機①「ロックンロール」＝二回のゲームが楽しめる。②「お山のクレーン」＝可愛いマンガと楽しい音楽にのって景品をつかむ。③「ジャンボリン」＝「ジャンプアップ」の改良版で一発勝負の楽しい機械。

その他④楽しい時計の置物＝丸い所に顔を出し写真をとるもの、⑤「ピエロの背丈くらべ」＝子ども達の成長をファミリーで楽しむ、⑥音の出るベンチ＝座るとキューと音が出て子ども達を楽しませる。

西独製大型機を披露

三精輸送機

出展方針 大型遊園施設を主力として各種機械を取扱っている同社は、国内における同社の位置や役割りなどについて、関係業者にその認識をより深めてもらうため、今回のAMショーでは出品機種を大型遊園施設に紋って展示。同社取扱い機種の写真パネル展示やVTRによる紹介に加えて、大型模型により機種内容を具体的に紹介する方針とのこと。

出展内容 大型遊園施設（①②③とも西独シュワルツコフ社製で模型および写真パネル、VTRにて紹介）①「デュンケ・フリーホール」＝乗り物が二つある「デュンケ」の改良版で、乗り物が一つになった。②「フィギュア・エイト」＝二つの8の字コースを走るコンパクトなジェットコースターで、スピードよりも回転の面白さを追求したもの。③「ジャンボV」＝超大型のジェットコースター。

このほかシュワルツコフ社「シャトルループ」「ダブルループ」「ルーピングスター」「カタパルト」などのループコースターやジェットコースター、急流すべりなどの機種を写真パネルとVTRにて紹介する。

市場性ある製品を追求

サン電子

出展方針 同社では現在のニーズの多様化にともない、真に市場性ある製品を追求すべく、今回は顧客の声を聞くコーナーを設けて、忌憚のないいろいろな意見を聞かせてもらいたいとしている。なお同社の小間では、その場においてコーヒーサービスやお茶菓子などのサービスを考えている。

出展内容 TVゲーム機「カンガルー」（20㌅テーブル型、14㌅テーブル型）＝カンガルーのボクサーを操作し、パンチを出したりジャンプしたりしてコングなどをやっつけていくゲーム。そのほか参考出品として同社オリジナルTVゲーム機の試作機を展示する予定。

20th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

幅広くテーマを採用

サンリツ電気

出展方針 方向性にとらわれずに幅広いテーマを採り上げて、意欲的にTVゲーム機を開発し続けている同社の姿勢を披露する。

出展内容 TVゲーム機①「ルージュアン」（テーブル型）＝宇宙戦争をテーマとした立体感あふれるゲームで、テーブル型のほかに同社特製の小型アップライト型にても出品、②「ロンII」（テーブル型）＝TV麻雀ゲーム機、③「ファイヤーマン」（テーブル型で参考出品）＝高層ビルでの火災をテーマとしたもので、ファイヤーマンが消火に当たるとともに、ビル内の人々を救出するゲーム、④「恋来」（テーブル型）＝花札をTVゲーム機化したもの。

ファイヤーマン

ルージュアン

英国製TV機に主力

ジャパンレジャー

出展方針 アミューズメント産業の健全なる発展の一翼を担うべく、オリジナル商品の研究開発の成果を広く関係業者にアピールするとともに、海外からの許諾品を披露する。

出展内容 TVゲーム機「ザ・ブループリント」（英国ザイレック社による許諾品、20㌅アップライト型、18㌅テーブル型）＝迷路状の道に十軒の家が点在し、その内の八軒の中に隠されているポンプ(The Blue Print)の部品を取り出してポンプを完成させ、ポンプの設計者ミスターJJの彼女を追いかけてくるモンスターを、ポンプから射ち出すボールでやっつけるゲーム。十軒のうち二軒の家の中と一度部品を取り出した家の中にはダイナマイトが隠されているので、間違えて取り出した時には急いでボムピットにほうり込んでしまわないと爆発する。組立て途中のポンプを崩しにくるモンスターの手下も捕えてボムピットにほうり込みながらゲームを進める。

ザ・ブループリント

オペ実績を生かして

シグマ商事

出展方針 永年のオペレーション経営のもとに、長期安定商品としてのTVメダルシリーズを中心に、メダルゲームの投資効率の良さをPRし、同社オペレーション実績に裏打ちされた優良商品を全国のオペレーターに案内していく方針。また、TVゲームの開発にも長期安定のゲームを目標に努力していくとしている。

出展内容 メダルゲーム機①「ビデオ・ルーレット」＝ルーレットゲームの新製品、②「チャック・ア・ラック」＝ダイスゲームの新製品、①②とも英国JPM社との提携で生産されたシグマTVメダルシリーズ。③「TV SLOT SPACO-N」、④「TV SLOT CONTI」、⑤「TV 21」、⑥「TV POKE-R」（スリムタイプ）＝設置スペースをとらないスリムなアップライト型で、ゲーム内容も一段と充実。

TVゲーム機⑦「ポンポコ」＝食いしんぼうタヌキの愉快なゲーム。その他、TVゲーム機一、二機種発表予定。

TV機用各種パーツ

三和エレクトロニクス

出展方針 同社が誇る新操作盤「ジョイスティックレバー」など、TVゲーム機用の粋を集めた部品に期待してほしいとして、確かな製品をモットーにオペレーター各位からの声と参考意見をもとにスタイルやサイズを変え新製品として生み出すよう研さん努力していることを強調。

出展内容 ①「ジョイスティックレバー」＝ジュラコンをガイドチップベアリングなどに使用し、耐久性、操作性を良くした。②「新操作盤」＝ピアノタッチで操作性デザインが抜群でワンタッチで他のゲームに早変わり。③「B管用一体ステー」。④各種押しボタンスイッチ＝「ジャンピューター用」、「ポーカー用」など。⑤基板用品、⑥ノイズフィルター、⑦電子ロック。

新プライズ機も発表

新日本企画

出展方針 健全な業界発展を目指してきた同社は、コピー機械とコピー業者の排除に努めており、今後ともコピーに関しては徹底してなくす方向に進んで行き、ユーザーが同社の製品で安心して営業を営めるよう、SNK新日本企画のブランドの確立を目指している。同社の健全な姿勢と今後の展開に期待できるようなバラエティーに富んだ製品を展示する方針。

等身大"マンモス"展示

信水貿易

出展方針 ミニ遊園地を指向する同社が、あらたにイベント用またはディスプレーとして等身大のマンモスを展示し、今

出展内容 TVゲーム機①「ラッソ」テーブル型、ミニアップライト型。②「パイオニア・バルーン」ミニアップライト型。③「サタン・オブ・サタン」ミニアップライト型など。

アーケードゲーム機④「ワールド・ターゲット」＝世界一周をテーマとした電光点滅式プライズマシンで、主要都市でうまく電光がつけば景品が払出される。

メダルゲーム機⑤「ダイヤモンド・ダービー」＝本格的TV競馬ゲーム機。

20th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

後におけるロケーションのひとつの方向を示す。

出展内容 レール走行式乗物機①「登山列車」＝道床はアール部分も登坂出来、新幹線および列車も煙を出し面目を一新。ほか。定置型乗物機〝ソフトアニマルシリーズ〟②「シマウマ」ほか二機種。③「わんぱくロデオ」型の新機種。

バッテリーカー④「ワンチャン」、⑤「パンダ」ほか。⑥「イベント用マンモス」（等身大）など。

AM機を幅広く展開

セガ社

出展方針 同社は国内、外のあらゆるニーズに対応すべく、今回もテーブル型からコックピット型まで多彩な内容で出展、また時代の要請に積極的にこたえていくため幅広い商品展開を図っており、その一端をこのショーで披露する。

出展内容 TVゲーム機①「セガ・ペンゴ」（コアランドテクノロジー開発）＝ペンギンの〝ペンゴ〟をキャラクターに、パズル的要素をとり入れたユニークなゲーム。②「ズーム・909」＝パースペクティブ手法を採り入れ、従来にはないスピード感、臨場感を追求したスペース・ゲームの最高傑作。③「タック・スキャン」＝米国グレムリン社製新製品。④「王将」（コアランドテクノロジー開発）、⑤「モンスター・バッシュ」、⑥「サブロック－3D」、その他。メダルゲーム機⑦「ミラクル・ハット」＝マス・ゲーム、⑧「ブラック・ジャック」。

両替機、メダル貸出機の改良型新製品など。

ペンゴ

ZOOM-909

新TV機、アスレチックなど

タイトー

出展方針 全製品を通して健全性に徹することを前提として明るく楽しい新製品を開発し、業界全体の健全な発展に貢献することを目的として、TVゲームからカラオケまで広範な機種を出展する。

出展内容 TVゲーム機①「タイムトンネル」＝「D-51」がタイムトンネルを通過すると田園パターン、都市パターン、宇宙パターンとストーリー性を持たせた夢あるゲームが楽しめる。

クレーン機②「ダブルチャンス」＝二度あるチャンスをうまく利用すれば景品が払出される。

アスレチック的ゲーム機③「サイクリング」＝居ながらにしてサイクリングの気分と運動不足を解消できる。④「バンパンウルフ」＝日頃の不満と運動不足、そして二人の運動神経を試すため大いにタタイテタタキまくるもの。

タイムトンネル

エアーアクションに加え新定置型

タスコ

出展方針 永遠のロングセラー「ファファ」を中心にまったく新しいタイプの乗物を展示。ニューマチック（空気膜）構造のパイオニアとして前進することをアピールする方針。

出展内容 エアーアクション遊具①「ファファロボットはっちゃん」＝ファファシリーズの第十二弾で最新作。定置型乗物機②「スカイバルーン」＝〝バイキングシリーズ〟を発展させた中型乗物機で、上部に気球のついた乗物が動く（上昇式と回転式の2タイプがある）という新製品。ゲーム場に設置すればディスプレイ効果も期待できる。

ロボットはっちゃん

総合的レジャー指向

泉陽興業 泉陽機工

出展方針 時代のニーズに応え、高度な先進技術を駆使した大型施設やユニークなアイデアのスポーツレジャー施設など、常に幅広い新製品の開発に努力しており、レジャーランド施設をメーンにスポーツ、公園、ゴルフ場施設、輸送機器、レジャープールなど、総合的にレジャーを考える企業姿勢をアピールし、新製品をビデオ映画や模型、写真パネルなどを駆使して紹介し、喜ばれる施設づくりを心がけていくという方針。なお主として泉陽興業が開発、販売を、泉陽機工がその製造およびゴルフ場施設などをそれぞれ担当している。

出展内容 大型乗物機①「スクランブル」＝大小の回転の遠心力を利用した複雑な動きをするスリリングな新施設（特許実用新案数件出願済）。②「グレートポセイドン」＝ダイナミックな動きで集客率抜群、日本で初めて本格的コンピューターを導入した施設。③「スーパースイング」＝スリリングな動きで今人気のある新機種。④「サイクルモノレール」＝同社自慢のヒット商品で、よりスマートになり全国の自治体、公園、レジャーランドで好評稼働中（特許実用新案公告・昭57-11806）。⑤「オートチェア」（新製品）。

このほか各種の新施設を、ビデオ映画、模型、写真パネルにて紹介展示する。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

全世界の注目集め EPCOT 10月1日オープン

ディズニー・ワールドの第3プロジェクト

米国フロリダ州の中央部にレーク・ブエナ・ビスタ市があり、そこに有名な「ウォルト・ディズニー・ワールド」があるが、そこで建設が進められてきた「エピコット・センター(EPCOT CENTER)」がいよいよ十月一日オープンとなる。

ウォルト・ディズニー・ワールドは、ディズニー氏が亡くなった一九六六年から五年後の七一年にオープンした。この"ワールド"はウォルト・ディズニーの遺した雄大なマスタープランに基づいて、ディズニー・プロ・グループが建設を進めているもので、次々とめざましいレジャー/AM施設を完成させ世界中から注目されているが、"ワールド"自体は永久に完成しないという理念で成り立っている。

すでに"ワールド"内には第一プロジェクトとして「バケーション王国」(一千万平方㍍)、第二プロジェクトとして「レーク・ブエナ・ビスタ」(千六百十九万平方㍍)が出来ており、第三プロジェクトとしての「エピコット」(二百二十二万平方㍍)のオープンが待たれていた。「バケーション王国」はホテル、キャンプ場などリクレーション施設と有名な「マジックキングダム(魔法の王国)」から成るもので、七一年十月オープンした。「レーク・ブエナ・ビスタ」は住宅、商業センターなどを備えた"ワールド"の中枢部で現在発展中のコミュニティであると説明される。

「エピコット」はウォルト・ディズニーが最も想像力をかきたてた"夢の事業"で、ひと口で言うと"人間が本当の生活を営める社会――未来の実験的な模範共同社会"であるとされている。今年十月一日オープンとなるのは、「エピコット・センター」で具体的にはⒶ「未来世界」と名付けられたテーマエリアと、Ⓑ「ワールド・ショーケース」と名付けられた各国のパビリオン群の二大エリアから成っている。これらはディズニーランドやマジックキングダムと同様に人びとを驚かせたり楽しませるという意味では遊園地であり、また常設の大展示館を持つ万国博でもあり、自然史や未来科学産業の博物館でもある。IAAPAの機関紙「アクションニューズ」によれば、"これは「従来のアミューズメント産業になかったものであり、ファミリー・エンターテイメントの行きつく最後のもの」であるとされている。その具体的内容を知れば、人びとは「高度な科学と豊かな人間社会を学ばせるアミューズメント空間だ」ということがわかるだろう。

楽しく学ぶ「未来世界」と各国パビリオン九館でなる

ここでは概要を記すのにとどめるが、「エピコット」には四百五十もの発声アニメ人形(野菜から恐竜に至る種類がある)、十一種の映写システムを駆使する三十一種類ものショーなどが使用されている。全体の概要は次のとおり。

「未来世界」はいくつかのパビリオンから成り、ここで人びとは太古から未来社会まで旅をすることになる。その内わけは次のとおり。

①「宇宙船地球号」‖入口近くにある球体の形をした建物。人びとは前半で二十世紀までの旅を続け、後半で"宇宙空間"に出る。コンピューターゲームの中に入ったような経験も味わう(提供企業はベル・システム)。

②「エネルギーの宇宙」‖二つのスクリーンの間を移動車(九十七名)が進み、化石燃料から核融合までエネルギーを学ぶ(エクソン社提供)。

③「動作の世界」‖人類の可能性への要求を示す(ゼネラルモーターズ社提供)。④「想像への旅」‖芸術と科学の世界を旅する(コダック社提供)。

⑤「ザ・ランド」‖歌う野菜や乳製品によるキッチンショー、遊覧船に乗って楽しむ"リスントゥ・ザ・ランド"などで食品を学ぶ(クラフト社提供)。

⑥「中央コンピューター」‖文字通りウォルト・ディズニー・ワールドで使用されているコンピューターを学ぶ(スペリー・ユニバック社)。

以上の他に八三年にはゼネラル・エレクトリック社提供による「ホライズン」、八四年には「海に生きる」など次々と追加されていくことになっている。

「ワールド・ショーケース」では、各国を手近かに訪れることができる。現在完成しているのは、中心になっている米国のほかカナダ、メキシコ、英国、フランス、ドイツ、イタリア、日本、中国の九つのパビリオン。今後イスラエル、スペイン、赤道下アフリカなどが追加される予定だ(アメリカンエキスプレス、コカコーラの両社による)。

なおこの「エピコットセンター」は、「マジックキングダム」から数マイルのところにあり、その大きさは約二倍であると、「エピコット・センター」は本紙に情報を伝えてきている。

ことしのAMOAエキスポ 一般登録60ドル

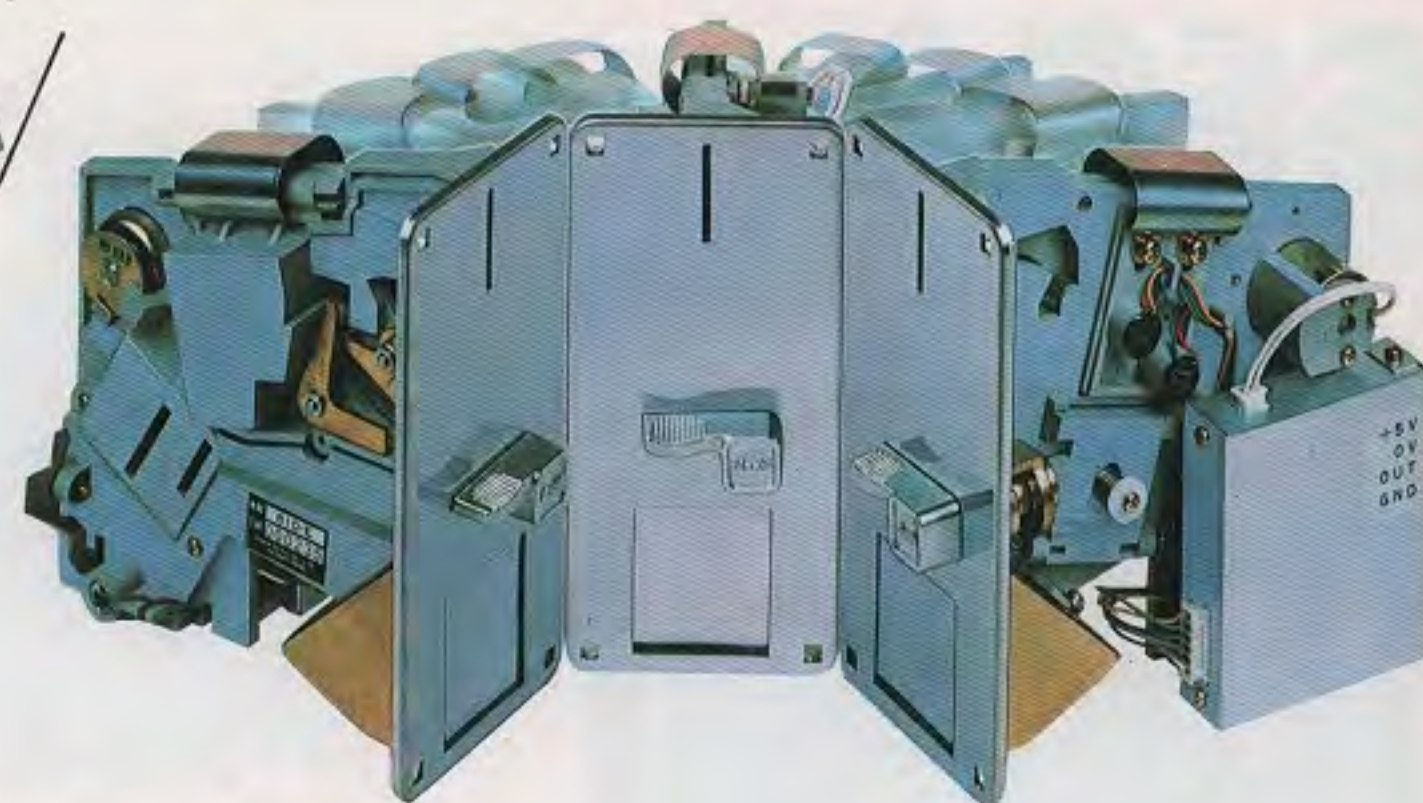
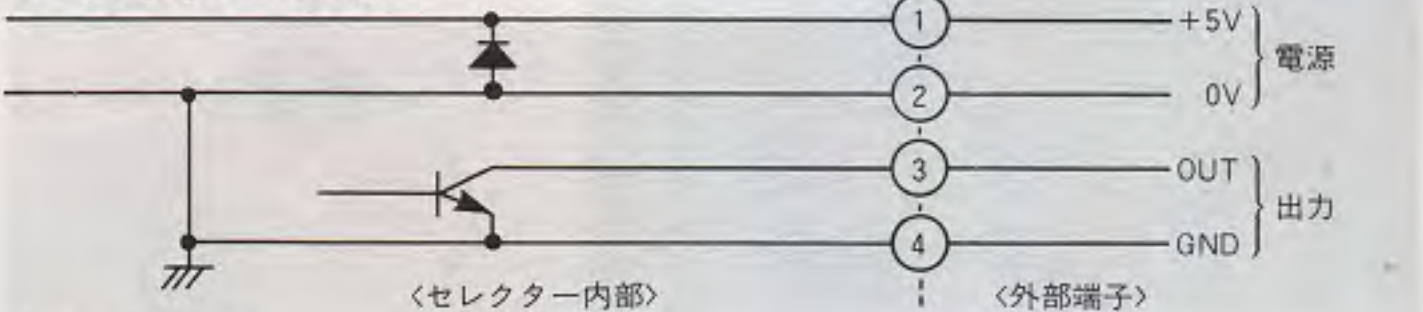
初の英国からの団体出展も

米国の国際的AMショーである、AMOAエキスポの展示会は今年十一月十八日から三日間、シカゴのハイアット・リージェンシーホテルで開かれるが、次第にその内容が具体化してきている。

そのひとつとして、今回初めて米国以外の業者団体からまとまった出展が実現することになった。これは英国政府の仲介で英国の業者団体BACTAが十三業者まとめてAMOAに出展するというもの。このパターンは、遊園地施設の国際的な催しであるIAAPA(今年AMOAと同じ日にカンザスシティで開かれる)で、すでに実績のある方法であるが、AMOAでは初めてのこととして評価されている。

もうひとつは例年行なわれている"入場登録"の料金が決まったこと。AMOAの会員はまず二人分は無料で、三人以上についてはプレ・レジストレーション(事前登録)の手続きをするなら各十ドル、しなければ各三十ドルとなる(昨年と比べると二十ドル値上げとなる)。非会員については一律各六十ドル(二十五ドル値上げか)となった。これら登録料金の値上げは問題ではないかという声があるが、AMOAは予定を着々と進めつつある。

上の写真はセガ/グレムリン社オープンテニス大会にて(左から右へ)ウィレットさん、サスマンさん、ブラウ社長

米国アタリ社が提携し、映画の「ET」をTV機

A STEVEN SPIELBERG FILM
E.T.
THE EXTRA-TERRESTRIAL

映画「トロン」で米国のバリー/ミッドウェー社が提携し、TVゲーム機「トロン」を作って、米国の業界に大ヒットをとばしたが、今度は映画「ET」でアタリ社(本社カリフォルニア州サニーベイル、レイモンド・カサール会長)が提携し十二月にもTVゲーム機「ET」を出荷する、と発表された。

映画「ET」は「宇宙からの愛らしい訪問者」を意味するET(エキストラ・ターレストリア)、つまりたったひとり地球に置き去りにされた宇宙人と、十歳の少年との心の交流を描いた映画で、六月十一日に米、カナダで一斉公開され、記録的興業成績をあげている注目の映画。「ジョーズ」「未知との遭遇」を作ったスティーブン・スピルバーグが監督・製作しており、高い評価を受けている。映画自体はユニバーサル映画社によるもので、日本ではCIC配給により年末にも公開される予定だ。

アタリ社が「ET」をTVゲーム機化することで契約した相手方は、MCA社の子会社であるマーチャンダイジング・コープ・オブ・アメリカ社。同社はユニバーサル映画社のこの映画に関するライセンス権を持っている。TVゲーム機「ET」の開発について、もともとTVゲーム機ファンのスピルバーグ監督が共同で開発することになっており、この点でも注目される。

TVゲーム機「ET」は年末、クリスマスよりも早く出荷できる予定になっている。アタリ社のカサール会長は、TVゲーム機ファンのスピルバーグ監督が同社TVゲーム機開発に参加することに関して、映画「ET」を作った才能をTVゲーム機開発にどう発揮してくれるか、今からワクワク期待で一杯だ、と語っている。

米国セガ/グレムリン社がサンディエゴでオープン テニス大会

米国セガ社とグレムリン社(本社カリフォルニア州サンディエゴ、ドウエイン・ブラウ社長)によりこの夏、「セガ/グレムリン・オープンテニス大会」が三日間行なわれ、成果を挙げた。

これは両社がスポンサーとなって、五十人のプロとアマチュアからなる婦人テニスプレイヤーを招いて開いたもの。三日間の競技の結果、ウィンブルドンで個人優勝したこともあるカレン・サスマンが優勝、キャサリン・ウィレットが準優勝となった。

この催しについてブラウ社長は「この地域社会でこのような催しをすることができたことだけでも喜びであり、名選手までもが参加してくれたのは名誉あることだ」と語り、同社の余裕のほどを示している。

20th Amusement Machine Show

出展内容50音順

各メーカーの新TV機展示

テーカン

出展方針 同社は、オペレーターとして創業以来、今日製造部門、開発部門を持つに至り、メーカーとしてオペレーター各位に喜ばれるゲームの開発、ラバ筐体にみられるような新しい考案など地道な努力をしつつ、かつ優秀な他社製品も積極的に販売し常にオペレーター各位の発展、繁栄に寄与するよう邁進したいとしている。

出展内容 TVゲーム機①「スイマー」（テーブル型、ラバタイプ）、②「プレアデス」（テーブル型、ラバタイプ）、③「ポールポジション」（ナムコ製、コックピット型）、④「スーパーパックマン」（ナムコ製、テーブル型）、⑤「ブループリント」（ジャパンレジャー製、テーブル型、ラバタイプ）、⑥「本将棋」（アルファ電子製、テーブル型）、⑦「ペンゴ」（セガ社製、テーブル型、ラバタイプ）、⑧「ジャンピューター」（三立技研製、ラバタイプ）など。

新TVカセット二種

データイースト

出展方針 "デコマルチキット"によるカセットシステムをメーンに打ち出し、これはゲーム交換の省力化、投資効率のよさなどでオペレーターニーズに十分応える商品と同社では自負しており、加えて新TVゲームカセットも展示。"システムがゲームをかえた"をテーマとして展開する。

ハンバーガー

出展内容 TVゲームカセット（DCシステム）①「ハンバーガー」＝コックを操作しパン、ハンバーグ、トマトなどを皿に落としていきハンバーガーを完成させるもの。②「フィッシング」＝釣り人が防波堤から岩場のポイントに向かって投げ釣りをして、魚がかかるとリールを巻きあげる。占い機③「コンピュートロン」＝同社「ジュピター」に続く第二弾。他のTVゲーム機をカセットシステムにできる④「デコマルチキット」。

大型機からアーケードゲームまで

東洋娯楽機 東洋油機

出展方針 業界をリードするトップメーカーとして常に話題性にとんだ未来へ向けての開発機を展示し、より多くの業者各位に同社のポリシーと技術の結実である商品を披露する方針。

出展内容 大型遊園施設①「スタンディングコースター」＝"遊園地の歴史が変わる"というキャッチフレーズで、小田急御殿場ファミリーランド、よみうりランドにてセンセーショナルなデビューを飾った「スタンディングコースター」をよりグレードアップさせた実物車輌とコース模型を展示。②「スカイサイクル」＝スポーツレジャーの旗手というべき「スカイサイクル」を実物展示。アーケードゲーム機③「Mr.MOGURA」＝今まで好評を得てきた「もぐら退治」を機構的にデザイン的によりコンパクトに、しかもグレードアップさせたゲーム機。モグラの出方もユニークで、ゲーム性もアップ。
そのほか中型乗物機、アーケードゲーム機を数機種出品。

独自のTVメダル機

東京パブコ

出展方針 常に新しい感覚でエンドユーザーの求めるニーズにこたえ、独自のノウハウを生かしたオリジナル製品の企画、開発を目的としており、愛され親しまれ末永く利用される製品づくりを進める方針。

出展内容 メダルゲーム機①「キャノンボール」＝兵士の射つ大砲の玉が、カラフルなルーレット盤上を走る秒感覚のTVルーレットゲーム。四人同時にゲームが楽しめる。トライゲームもユニーク。

ビンゴ&スパーク

倍増のハイ・ロー付き。②「ビンゴクラブ」＝ビンゴゲームがボールからドラムに変わりゲーム展開がスピードアップされ、よりスリリングにエキストドラムやボーナススペシャルも追加され楽しさ倍増。③「スモーキー」＝ビンゴゲーム・プラス・アレンジという全く新しい感覚のTVメダルゲーム機。④「スコーピオン」＝数字合せのゲームとしての楽しさにスコーピオンや星、昆虫などのパターンが追加され、よりゲームを楽しませる。九枚のカード。四人同時に遊べる。⑤「ビンゴ&スパーク」＝ビンゴがTVになり、スパークゲームがおまけについた。ワニの口にトライ、面白さが倍増された。⑥「ゴールド・カップ」＝競馬の醍醐味を電光に変えたスリリングな面白さ、ネクストゲームも四倍になる楽しさが生まれてきた。
スロットマシン（小型）⑦「ボブキャット」、⑧「ヴァイキング」、⑨「ニューヨーカー」、⑩「シカゴ」、⑪「シリアウス」、⑫「ダニーボーイ」、⑬「ダニーボーイスペシャル」。

電子式音声発生機発表

東亜自動電機

出展方針 コインマシンの製造メーカーである同社は、小型乗物機、ゲーム機などに利用されているメカニズムによる信頼性の高いコインマシン、電子回路を利用したAC用・DC用タイマーおよび制御機器などの開発に努力してきており、今回のショーではそれら機器とともに、新しく開発したエレクトロニクスによる音声発生装置を展示披露し、同社の開発意欲をアピールする。

出展内容 ①コンピューター音声発生器「VS-2」、②擬音発生装置TG型、③コインオートタイマー、④コインパルスマシン、⑤コインタイマーボックスなどを網羅して出品。

ゲーム機用各種メダル

トーケン

出展方針 創立二十周年を迎えた同社では、最新の設備と技術をもってたえず品質の向上、納入態勢に万全を期すよう努めており、業界の発展とともに今後とも"小さな主役"として展開する。

出展内容 ①メダルゲーム機用各種メダル、②風営機アレンジボール用メダル、③風営機オリンピアマシン用メダル、④メダル貸出機用のメダル（メダルで使用するゴルフマシン、バッティングマシン、パーキングマシン、テニスマシンなど）、⑤販売用キーホルダー。

TV機、乗物機充実

ナムコ

出展方針 広く社会に浸透してきたアミューズメントマシンは、今や高度かつ複雑化してきており、これに対応するために市場性を深く考えニーズに合った製品を開発していく方針で、今回の出展はこのような市場に合うよう同社の蓄積したメカトロ技術を発揮し、TVゲームならではのシミュレーション特性を生かした実戦そのもののドライブゲーム機や、人気キャラクター採用のTVゲーム機および乗物機、ロボットなど幅広い機種を展開する。

出展内容 TVゲーム機①「ポールポジション」（コックピット型）＝Fー1テクニックがすべてプログラムされている本格的ドライブゲーム機。②「スーパーパックマン」（テーブル型18"）＝うまくエサを食べると巨大な"スーパーパックマン"に変身、特製キャビネット使用。
フリッパー③「ミスター&ミセスパックマン」（米国バリー社製）＝TVゲーム「パックマン」のゲーム要素を採り入れたもの。
迷路脱出ロボット④「マッピー」＝愛きょうのあるおしゃべりをしながら迷路を抜けていくマイクロマウス。
サンリオの人気キャラクター、キティちゃんを採用した定置型乗物機⑤「ハローキティのマイボート」、⑥「ハローキティのマイスクール」、⑦「ハローキティのマイバルーン」。

カラオケの専業をアピール

日光堂

出展方針 アミューズメント産業におけるカラオケの位置、重要性は年を追って高まってきているが、同社はカラオケ業界のパイオニアとしての責任を自覚し、常に社会に心よく受け入れられる良心的かつ斬新な企画をもって業界をリードするカラオケ商品を開発・販売してきた日頃の成果と、今後の業界への警鐘と指針となる展示を行なう。

出展内容 ①「ペアオケ」＝これは従来のカラオケテープにプロ歌手の唄を一部吹きこんで、スターとのデュエットを楽しめる画期的な同社独占発売のカラオケテープで、そのベストシリーズを約二十五セット展示。
②「カラオケ三連型・ハイキャッスルK―3600」＝貴品あふれるデザインと重厚な音質でカラオケの最高峰として高い評価を得ているK―3600を三連デッキ型にし、カラオケのスピード化を図ったもの。テープ三本を常にセットしておくことができるため、リクエスト曲のとどこおりがなく、店の人の手間も省ける効率のよいデッキ。

定置型の新製品二種

日興精機

出展方針 同社では昨年に続いて宇宙時代にふさわしい乗物機として新製品「スカイホーク」を発表、同機は従来のイメージを破ったデザインのものと考えて出展する。

出展内容 定置型乗物機①「スカイホーク」＝電子音付き、二人乗り、新製品。定置型上昇タイプの乗物機②「スカイホーク」＝左右にゆれながら上下運動をするもので、電子音付き、サイドランプが点滅する新製品。その他。

乗物機の省エネ化強調

日本娯楽機

出展方針 省エネ・モーターの採用でバッテリー交換回数が減り、メンテナンスが非常に楽になったと好評の同社キディ・カーシリーズに、新しくウィットあふれる缶ドリンクバッテリーカーを加えており、その意外性と楽しさが心をとらえ、いつまでも子どもたちを引きつけ続け、"遊びの精神"を生かした新デザインは、ロケーションを限りなく愉快にするとして、缶ドリンクカーを主力に新製品を展開する方針。

出展内容 缶ドリンクシリーズ・バッテリーカー①「コーラ・コーラ」、②「レモン・ソーダ」、③「オレンジつぶつぶ」、いずれも童謡二曲つき。定置型乗物機④「東北新幹線」（新製品）、⑤「東海道新幹線」（新製品）、両機種ともシーソータイプの乗物機、一人乗り、童謡二曲入り、⑥「メリーシーソー（仮称）」（新製品）＝大人、子ども計四人乗り、両サイドで割ったスイカの形をしたゴンドラが左右に大きく揺れる。

Amusement Mashine Show 20th

メルヘン調乗物機展開

日邦産業

出展方針　楽しさとアイデアを売る同社は、ゴーカートとバッテリーカーだけではなく、「ファンハウス」の企画・設計・施工の面も充実させたことをPRする。また、二人乗りバッテリーカー「ロボット」をはじめ、定置式乗物では、機構が簡単でまったく新しい動きをする「木登りパンダ」と「ゴーゴー・アポロ」、ゴーカートでは二人乗り最高級車「デラックス20」を展示し、稼げる機械を開発してゆく同社の姿勢をコーナーごとに展開。

出展内容　①「ファンハウス」コーナー＝メルヘン調の場面を二シーン、ヨーロッパ調の恐怖の館を二シーン、ファンタスチックな場面を一シーン設置し、レール走行型乗物機②「メルヘン・トレイン」と連動させて披露。

定置式乗物コーナー＝らせん状に乗物が上下する③「木登りパンダ」④「ゴーゴー・アポロ」を本年の新製品として展示し、従来の⑤「ピポロ号」、⑥「スウィング・キャブ」も実演展示する。

バッテリーカー実演コーナー＝首を振り、腕を振りながら走る二人乗りバッテリーカー⑦「ロボット」に実際に乗ってもらって面白さを体験させる。また、デザイン一新の「サイドカー」には、新しく⑧「アメリカンパト」のデザインも加わり、三・三平方㍍カー「ポケット」も「アメリカンパト」のデザインを展示披露する。

ゴーカートコーナー＝丈夫で長持ちのする同社のゴーカートに、最高級車⑨「デラックス20」が加わり六機種となり、メンテナンスが容易で、豊富なバリエーションがそろったゴーカートを展示。

バッテリー相談コーナー＝バッテリーと充電器の技術者が常駐し、相談やアドバイスを行なう。

硬貨メカニズム披露

日本コインコ

出展方針　コインメカニズムの専門メーカーとし、真に要求される新製品を発表展示する。ゲーム機、自動販売機、両替機用のコインメカニズム、紙幣識別機専門に十五年つちかってきた経験と実績を披露する――としている。

出展内容　セレクター①「N-301」＝百円、五百円硬貨用（新製品）、②「E-104」＝電子メカ採用（新製品）。電子アクセプター③「E-100」シリーズ他、1ウェイアクセプター、④「N-100」シリーズ、「N-200」シリーズ、2ウェイアクセプター⑤「N-300」シリーズ、4ウェイアクセプター⑥「N-870」、4ウェイコインメカニズム⑦「CS・Ⅲ」、紙幣識別機⑧「NBシリーズ」など各種関連機器を出品する。

新TV機三種を発表

日本物産

出展方針　プレイヤーに夢を与える商品を、そして満足してもらえる商品を提供してゆくことを目指している。今回出展の新製品「コンステラ」は同社初めてのコックピットタイプであり、独自の3―Dシステムを採用したもので、同社社員一同絶対の自信を持っているという。

出展内容　TVゲーム機①「コンステラ（CONSTELLA）」（コックピット型）＝画面の外に逃げた敵も追撃、更に宇宙の果てに逃亡しようとする敵も加速レバーを使い追跡し攻撃する。広大な宇宙空間を舞台に繰り広げられるドッグファイト。迫力満点、実戦感覚の宇宙ゲーム。②「ラジカルラジアル（RADICAL RADIAL）」（アップライト型、テーブル型）＝波瀾万丈スリルに満ちたコースをひたすら走り続ける「ラジアル号」の大冒険がテーマで、新しいアイデアを数多く採用し、バラエティに富んだ最新作。③「ワイピング（WIPING）」（アップライト型、テーブル型）＝ほこりの中にひそむバイキン達を掃除機で吸い込んで退治してゆくコミカルでスピードに富んだゲーム。

技術養成学校を紹介

バーリーサービス

出展方針　米国バリー社製品を中心に取扱っている同社は、常に"夢"を届けることに専念しており、今後、少数精鋭をもって繰り返し起こるであろう幾多の困難を乗り越えて、業界においてぜひ必要な存在であると言われるような会社に成長させるべく努力している。

出展内容　今回は機械類の出品は見合わせ、もっぱら同社の運営する「バリーボンド電子学校」の紹介、および同社の姿勢についてのアピールなどのパネル展示を行なう予定。同電子学校は各種マシンの優秀な技術者を養成することが目的。

独自の販売姿勢を強調

任天堂レジャーシステム

出展方針　国際市場のニーズに合わせて、常に新製品の開発に最大限の努力をしてきている同社は、今回のショーにおいてとくに低価格での本体販売のみに限定するという方針を明示し、TVゲーム機業界ならびにそのマーケットの正常化を図るための一助として、責任ある姿勢を打ち出す。

出展内容　TVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」（テーブル型18㌅、同20㌅、アップライト型）＝同社「ドンキーコング」の続編として構成したもの。オリの中に捕えられたドンキーを助けるため、その子ジュニアがオリのキーを取りに行くというゲーム。全部で四場面あり、第一、第二場面はジャングル、第三場面は都会のイルミネーションがバック、第四場面でキーを運ぶという変化に富んだ構成。

ドンキーコング・ジュニア

Amusement Mashine Show 20th

出展内容
50音順

米国製品の充実図る

バリージャパン

出展方針　同社は米国バリー社およびバリー／ミッドウェー社の日本におけるソウルインポーターとして、日本市場での業務の充実を図っていくことが基本方針。

出展内容　TVゲーム機①「トロン（TRON）」（カクテル型）＝一パターンに四ゲームあり、四つの異なる空間をそれぞれ脱出するのがテーマで、プレイヤーは四ゲームを選択しながら進めていく。操作は左手ダイヤルで方向を決め、右手ボタンSWつきのレバーで発射、走行、スピード調節を行なう。②「ソーラーフォックス（SOLAR FOX）」ミニアップライト型、③「サタンズ・オブ・フォロー（SATANS OF HOLLOW）」ミニアップライト型。以上三機種とも米国バリー／ミッドウェー社製。

フリッパー④「スピーク・イージー（SPEAK EASY）」、⑤「スペクトラム（SPECTRUM）」いずれも米国バリー社製。

ソーラー フォックス

スピークイージー

自販機とアーケード

半田機械器具

出展方針　長期間売上げを確保できる子ども向け自販機を中心に、新タイプのアーケードマシンを展示。ロボット時代に十分対応できるマシンを披露する。

出展内容　自動販売機①「コットンキャンディー」＝綿菓子全自動販売機で、ロボット時代の綿菓子機として発売、②「ファンキーマルーン」＝風船全自動販売機。

アーケードゲーム機③「チャンプ」＝ボクシングをテーマとしたディスプレイ効果も十分なアーケード機、④「フロッグハンター」など。

コットンキャンディー

TVモニター、小物部品など

フォルテ電子

出展方針　AMショー初出展の同社は、業者各社に対して信頼を得ることのできる部品を供給すべく、各機構部品を中心として半導体などを展示する。

出展内容　①カラーTVモニター（10㌅、14㌅、18㌅、20㌅）＝中間色が美しく表現でき、操作も前面で可能また反転もすぐにできる。②フローファン（92㌢、119㌢タイプ）＝音が静かで軽量な設計のもの。③抵抗ネットワーク＝高い信頼を得ているネットワーク。④各種スイッチ＝各種ボタンタイプ、トグルタイプなど多数展示。⑤スイッチング電源＝低価格で小型のものを各種展示。⑥IC各種、ならびにその他ゲーム用電子部品などを展示。

入出場管理システム

富士電機冷機

出展方針　遊園地等レジャー施設の入出場管理の自動化、省力化を目的としたシステムを中心に展開し、その機器ならびに通貨関連機器などを出展する。

出展内容　①「コインパッサー」＝入出場管理装置で、コインを投入し回転バーを回転させ通過させる装置。②「ターンスタイル」＝「コインパッサー」と同一機能だが、コインは使用しない。③「ACS（Acount ability system）」＝マイコンを使用し売上管理、人員管理及び伝票の自動発行などを自動的に行うシステム。その他、両替機など通貨関連機器。

コインパッサー

TVキャビ部品展示

フジスター

出展方針　今回はGマシンの出展ができないため、同社はどんなモニター遊戯機にも使用できるキャビネットなど応用性のある遊戯機を展示。業者各位の理解度に応じて注文を受ける方針。

出展内容　同社が考案したキャビ部品などを展示。キャビは一見して安定度が高く、隣り合わせでも他の人に自分の遊びが見えなくて一人で楽しめる。前方、下前方、裏など鍵により開閉が可能で修理が簡単にできる。部品などについては現在使用され、安定度が高く単価が非常に安い。

出展内容 50音順

20th Amusement Machine Show

小型乗物機をシリーズ展開

ホープ

出展方針 今年はチビッコ達に人気のある機種を重点的に新製品として、シリーズ化して出展し、今後も同シリーズを強化していく方針。またファミリーで楽しめる四人乗りバスも発表披露する。

出展内容 バッテリーカー（BSシリーズ）＝①「チビッコパトカー（BSーP）」、②「チビッコロボ（BSーR）」、③「チビッコSL（BSーL）」、④「チビッコポルシェ（BSーS）」、いずれもコンパクトな一人乗りで、個性的なデザインが魅力。

定置式Uターン乗物（KDUシリーズ）＝⑤「シャトルヘリ（KDUーH）」、⑥「シャトルパトカー（KDUーP）」、⑦「シャトルトレイン（KDUーL）」、三機種とも小さなスペースで、レール走行と回転の動きが楽しめる二人乗り。

レール走行式乗物機⑧「シティバス（SBーM3）」＝四人の大人と子どもが楽々乗れるジャンボなモノレールバスで、従来のメロディー音に加えて、女性の声で「いらっしゃいませ」「毎度ありがとうございました」というメッセージが流れる。

ソフト開発工程披露

ママトップ

出展方針 ゲームのソフトの開発が今までベールに隠されて非常に困難であるような印象をオペレーターに与えてきたが、ソフトの開発が意外に簡単であり、むしろ現場でゲーム機に毎日接しているオペレーターの〝アイデア〟がソフトの開発には重要だということを広く知ってもらうような展示を展開する方針。

出展内容 ゲームのソフトの開発に必要な機器類を系統的に出展し、〝アイデア〟を具体的なゲームにする工程をショー当日実際に披露する。また同社小間では、オペレーター各位よりニューゲームの〝アイデア〟を募集する。

特徴ある乗物を追求

真砂工業

出展方針 同社はAM業界に参入当初より「夢とメルヘン」を追求し、常に新機種の開発に力を注いでいるが、今回のショーには「スペリオン」「アントライアン」「ゴーカート」など新しいものを出展し、今後とも当初の方針を貫くことをアピールする。

出展内容 ①「スペリオン」＝定置式乗物にTVゲームをプラスした新機種で、乗物とTVゲームの両方が楽しめる（スペリオンとは宇宙の勇者の意味）、②「アントライアン」＝従来の「バイキング」が回転しながらゆれるように動く大型の新機種（模型展示）。③ゴーカート（エンジン式）＝従来のゴーカートをさらに改良し、一人乗り、二人乗りを同社としては初めてショーに出展する。④「ソーラーボーイ」＝太陽電池のミニバッテリーカー。定置式乗物機⑤「消防車」、⑥「スーパートレイン」（パネル展示）、⑦「小型尺取虫」＝従来の大型尺取虫をSC向に縮少したバッテリーカー。

ソーラーボーイ

バッテリーカー、ゴーカート新作

ミゼッティ

出展方針 同社では日ごろから〝見る楽しみ〟のあるもの、また〝後味のよい〟ライドを提供すべく努力しており、その成果を披露する。展示機種については新作のバッテリーカーを中心に、同社各種乗物機をパネルなどで展示する方針。

出展内容 ①バッテリーカー新製品を数機種（名称未定）、②ゴーカート新製品（名称未定）、③プールのスライダーを模型にて展示。

その他パネル展示として④「レインジャー」、⑤「パイラット」、⑥「トロイカ」、⑦「エンタープライズ」、⑧「UFO」、⑨「スウィングアラウンド」、⑩「トライスター」、⑪「ダブルループ」など大型乗物機。

ゲーム機周辺部品とカラオケ

ミクマ産業

出展方針 同社はメーカーとオペレーター各位とを結び合わせる役目を常に考え、すぐれた商品をより安く、より早く、そして喜んでもらえるようなものを提供するという方針。

出展内容 ①カラオケ「シングスター」、②両替機、③「ボナンザBOX」、その他各種ゲーム機用パーツなど。

20th Amusement Mashine Show

出展内容
50音順

新大型機とゲーム機を充実

岡本製作所 明昌特殊産業

出展方針 明昌特殊産業は遊戯施設全般の総合メーカーとして、今後も新製品の開発に努め活躍していき、また単に販売だけの商売を考えるだけでなく、各種博覧会や展示会などの短期的な催事にも積極的に参加していく方針。今回のショーではその現場や施設を写真パネル、VTRなどで紹介し同社の姿勢をアピールするとともに、新大型機数機種を展示する。また同社と共同小間にて出展する系列会社の岡本製作所は、主に小型ゲーム機を担当し、今回のショーでは単体のゲーム機に多人数で遊べる要素を採り入れたものを展開する。

出展内容 大型遊戯機①「スペース・シャトル」（仮称）＝最近の遊園施設の大型スリリング化に伴って、機械の建設費もアップする傾向にある中で、手軽に扱える機械をという目的で開発した移動式の大型機械。②ゴーカート各種。

ゲーム機③「シューティング・ギャラリー」（仮称）＝光線銃によるガンゲーム機「アラモ」を改造しデザインも一新したアーケードマシンの正攻法版。④「ロック・クライミング」＝水を利用したもので、二連、三連と並べることにより多人数の相手と競合してプレイできるというゲーム性の高い遊び。⑤「ラジコンボート」＝ラジコンによりボートを水上で走らせるもので、ゲーム機単体の遊びに加えてスポーツ性を採り入れており、十台セットも可能。

催事用ロボット⑥「ジャンボロボット」、⑦「ダンスロボット」など。

その他写真パネル展示やVTRにより、各種製品の紹介を行なう。

同社が企画参加した「大まんが博」

家族向けゲーム機など

友　栄

出展方針 ファミリーで楽しめ、また低学年向けのアーケードマシンは、ショッピングセンターロケーションなどには必要不可欠との観点から、オペレーターの期待に応えるものを展開する方針。

出展内容 アーケードゲーム機①「棒たおし」＝紅白ゲームに続く、パチンコタイプのもので、紅白ゲームではポケットに玉を入れたが、同機は玉で相手の棒をたおしてゆくゲーム。②「森の郵便屋さん」＝盤面6ヶ所にある郵便ポストにボールを入れ、全部そろうと景品が出るプライズマシン。

新作TV機と風営機

ユニバーサル

出展方針 "遊び"に関するプレイヤーのニーズに対し、同社はこれまで蓄積してきたノウハウとともに市場ニーズの先取りによって、完成度の高い時代の先端をいく商品を提供していく方針。

出展内容 TVゲーム機①「ミスタードゥ」（テーブル型）＝通路を作りながらチェリーを食べていく"ミスタードゥ"をコントロールし、モンスターをやっつけるコミカルゲーム。②「ミセス・ダイナマイト」（テーブル型）＝コミカルタッチのもの。③「スペースレーザー」（テーブル型）＝宇宙戦争がテーマのゲーム機。

その他風営スロットマシンなども出品。

ミスタードゥ

オリジナルTV五種

ユニバーサルプレイランド

出展方針 オペレーターおよびディストリビューターとしての長年の経験を生かして、各関連業者に満足してもらえる商品を提供し、安心して使用できる自信作、今後話題になると思われる同社オリジナルTVゲーム機五機種を中心に展開する。

出展内容 TVゲーム機①「マウサー」、②「デストロイヤー」、③「フライデー」、④「バウンドボーイ」、⑤「スネーキュー」、いずれも同社オリジナル製品でテーブル型とアップライト型にて展示、このほか⑥「タイムトンネル」（タイトー製）。

クレーン機⑦「ラッキークレーン」、その他⑧両替機（セガ社製）など。

占い機、TV関連部品

ユニエンター

出展方針 NAOショーに発表して以来、市場においてもオペレーター各位の大きな関心と好評を得たバイオリズム自動販売機や各種TVゲーム機、およびその関連パーツ、関連機器など、同社の取り扱い商品の豊富さを十分理解してもらえるような展示内容にするとともに、満足を得る製品を出品する方針。

出展内容 ①「バイオリズムマシン」＝知りたい期間のバイオリズムや相性がわかるという占い機、②TVゲーム機関連商品＝モニター、レバー、パワーサプライ、各種キャビネットなど、③ビデオカラオケ、④各メーカーのTVゲーム機、その他アミューズメント関連機器など。

バイオリズムマシン

出展内容
50音順

20th Amusement Mashine Show

TV三種発表で充実

ローラートロン

出展方針 同社はディストリビューターとして長く活動をしてきているが、今回オリジナル新製品を三機種出品し、メーカーとしてまたディストリビューターとして独自の体制を確立し、業界の発展に寄与できるよう努力していく方針。

出展内容 TVゲーム機①「ウッドペッカー」＝木を舞台にネズミが、ペッカーの攻撃をかわしながら、こわされた家を作ってゆくコミカルタッチの新作。②「ファイヤードーザー」＝プレイヤーのブルドーザーを使って荒地にビルや飛行場を作ってゆくが、それを邪魔するのはコンピューターファイヤー、新製品。③「チェリー・アンド・パイン」＝ビデオゲーム初のコンピューターが質問を出し、コンピューターとプレイヤー、すなわちチンパンジーとピエロがその答えを競うというニュータッチの新製品。④「モールアタック」（ミニアップライト）＝これまでのモグラたたきゲームでは味わえない興奮を与えてくれる新しいゲーム展開。

ウッドペッカー

その他⑤「ローラージェット」＝ローラースケート後部に取付ける空冷エンジン。

テーブルゲーム機とプライズ機出品

レスター

出展方針 娯楽機と自動販売機の企画、製造、販売を十年余り続けてきた実績から開発した、オペレーターに喜んでもらえる機種を選んで出品するとしている。

出展内容 プライズマシン①「6ガロン」（アップライト型、カワクス製）＝コスモファイターにエネルギーアップし、6ガロンの各部分を次々早く完成させれば喜びも大きい。カンとテクニックをフルに発揮出来るので、子どもたちを夢中にさせる。②「ルーレッター777－Ⅱ」（テーブル型）＝フィーバーの興奮を身近で味わえるマシン、③「テーブルアレンジーⅡ」（テーブル型）＝作戦と実力が結果を生むアレンジボールの面白さをテーブルに組込んだもの。

TV機用電子部品供給

レジャートロン

出展方針 テレビゲーム用の電子部品、機構部品、マイクロコンピューターなどの販売とともに、テレビゲームやその他のソフト開発も行なっている同社では、今回、以上の製品を展示するとともに、新製品の開発についての相談も受けるとしている。

出展内容 TVゲーム用キット①TVモニター（14インチ及び20インチカラーモニターなど）、②パワーサプライ、③トランス、④レバー、⑤キャビネットその他機構部品。

電子部品⑥ROM、⑦RAM、⑧MEMOLY、⑨TTLその他。

マイクロコンピューター⑩日立レベル3、68000トレーニングモジュール。

カラオケと新TV機

ロジテック

出展方針 AM産業の激動期にあたり、国内、国外のニーズに迅速に対応できるよう、技術開発力をフルに活用し、顧客の満足を得る商品を市場に供給すべく最大限の努力をしている同社は、今回は従来のTVゲームに同社初のコックピットタイプの全自動ゲームを出品し、来場者の評価をまち、さらにカラオケについてもオペレーターのメンテナンスを考慮したニューモデルを発表する。展示スペースは昨年の倍の十六小間を使用し、ゆったりとゲームにカラオケに親しんでもらう方針。

出展内容 TVゲーム機①「ラッシュ・ボクサー（RUSH BOXER）」（テーブル型、アップライト型）、②「スカイ・パーキング（SKY PARKING）」（テーブル型、アップライト型）、③「ワールド・ラリー（WORLD RALLY）」（コックピット型）、④「マグマン（MAGUMAN）」（テーブル型、アップライト型）。

カラオケジューク⑤「KJ-313 NEW MODEL」＝自動選曲、カセットデッキ、8トラ2デッキ、8トラ、予約システム付（新製品）、⑥「SA－2000」（ビデオカラオケ）＝東映芸能ビデオ㈱とタイアップして展示。

以上は出展各社のご協力による資料などに基づいて、その出展方針ならびに展示内容を掲載したものですが、このほかに**ボナンザ・エンタープライゼズ、ティー・アイ・エム、ツムラ**が出展します。この三社については本記事編集の都合上、残念ながら原稿締め切り期日に間に合わなかったため、掲載を割愛させていただきました（編集部）。

オペレーターのための 続・電気の広場

ゲームマシンの中の電気の働き

連載第2回

プレイフィールドでの動作

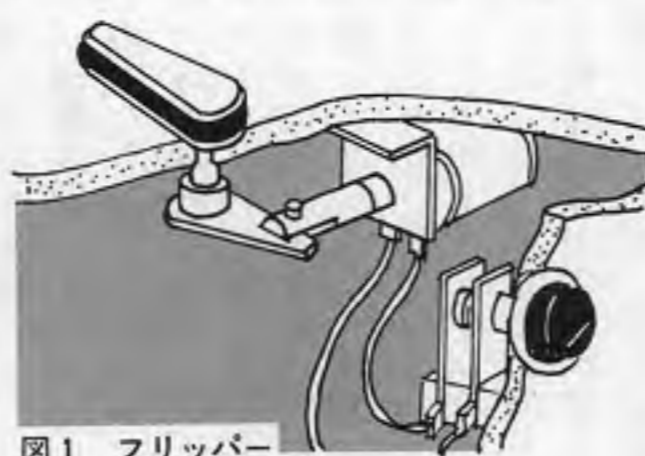
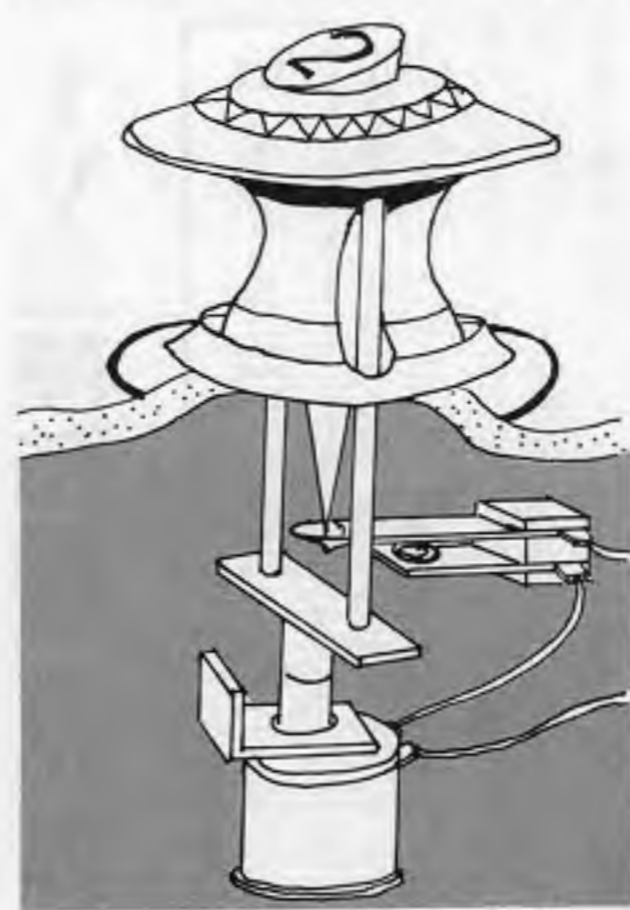
今回は、メカ・フリッパーのおもだった機構をいくつか取り上げ、その機構がどのような動作をするのか、機械的にはどんな構造になっているのかを詳しく見てみたい。それぞれの機構がメカ・フリッパーの中のどの部分にあるのかについては、前回の図1を見ていただきたい。

フリッパーの動作は、ソレノイドの電磁力で

まず、メカ・フリッパーのなかでもっとも重要な機構、フリッパーを見てみよう。フリッパーというのは図1のような機構で、普通はゲーム盤の手前に二つ一組になって付いている。先の方が細くなったプラスチックのバット状のもので、周囲にゴムが巻き付けてある。

ゲーム盤側面のボタンを押すと、ソレノイド・コイルに電流が流れ、コイル内の棒が矢印の方向に引き込まれ、これによってフリッパーが動き、バットのようにボールを打ち返す仕組みだ。図には書かれていないが、ソレノイド・コイル内の棒にはスプリングが付けられていて、ボールを打ち返したあとのフリッパーが自動的に元の位置に戻るようになっている。

図1 フリッパー

サンパー・バンパーは自動的にボールを弾く

メカ・フリッパーで、フリッパーの次に大事な機構がバンパーである。バンパーは盤面上でももっとも目立つ機構で図2のようなものである。

バンパーには、シンプル・バンパー、サンパー・バンパー、マッシュルーム・バンパーの三種類がある。

シンプル・バンパーとサンパー・バンパーは図2のような形状をしているが、マッシュルーム・バンパーはもっと小型でてっぺんがまるくなっている。マッシュルーム・バンパーにボールが当たると、まるい頭の部分が盤面から少し飛び出す。

図2 バンパー

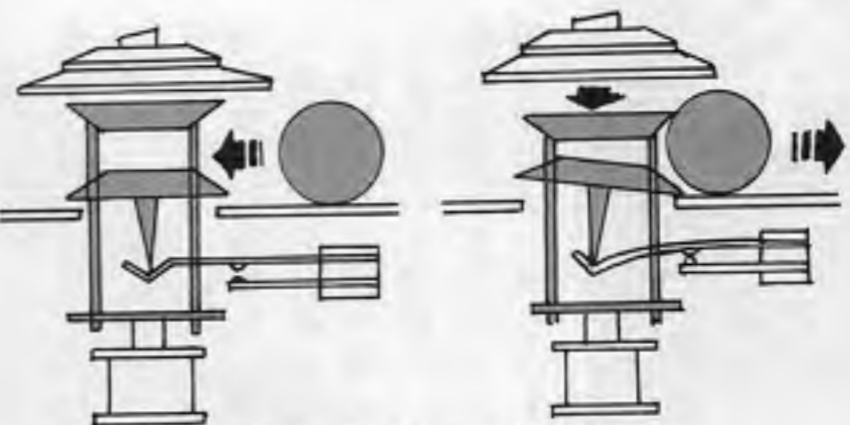
シンプル・バンパーとサンパー・バンパーは外見上はほとんど変わらないが、シンプル・バンパーには当たったボールを打ち返す機構が付いていないのが大きな違いである。

ここでは、サンパー・バンパーの動作をもう少し詳しく見て行こう。図3の左側で、ボールが矢印のようにやってくると、①のスカートの軸が動き、②のスイッチの接点がつながる。②のスイッチがつながると、バンパーの下部にあるソレノイド・コイルに電流が流れ、コイルの中の棒が下の方へ引き込まれる。この棒にボールを押し出す機構がついているので、ボールは矢印の方向へ押し返されるようになっているわけだ。

図3 サンパー・バンパー

ターゲット、キッカーにもソレノイドを応用

ターゲットにもいくつかの種類がある。シンプル・ターゲット、スウィンギング・ターゲット、レボルビング・ターゲット、ドロップ・ターゲット、バリターゲットなどだ。いずれにしても、こうしたターゲットにボールがあたると、点数が加算されるようになっている。

ターゲットのなかでも、たとえばドロップ・ターゲットは、ボールが当たれば倒れるタイプのターゲットである。倒れたターゲットは、次のいずれかの場合にリセットされて、もう一度起き上がるようになっている。①一つの組になったドロップ・ターゲットがすべて倒れた場合、②プレイ中のボールが出口に出てしまった場合、③新しくゲームをスタートする場合、のいずれかである。

キッカーはその名の通りにボールを跳り返す機構（図4）で、キック・バックとも呼ばれる。図4の手前のロールオーバーの上をボールが通るとスイッチが入り、キッカーのソレノイド・コイルに電流が流れ、コイル内の棒が飛び出すようになっている。この棒が飛び出すと、ちょうどその前にあるボールを打ち返すことになる。

キッカーは、「キッカー・オン」のターゲットやボタンにボールが当たった後でだけ動作するようになっており、「キッカー・オフ」のターゲットやボタンにボールが当たった後は動作しない。

図4 キッカー

ロールオーバーを通りボールがスイッチオン

メカ・フリッパーの盤面のなかでも、比較的大きな面積を占めている三角形の機構がある。これはスリング・ショットと呼ばれる機構である。これは三角の形にゴムを巻きつけた図5のようなもので、このゴムにボールが当たると、ソレノイド・コイルに電流が流れボールを跳り返す仕組みだ。

同じような形状のものでも、跳り返しの機構が付いていないものは、リバウンドと呼ばれる。単にゴムの力でボールがはねかえるだけの機構だ。

ゲーム盤の上部にくし状にハリガネが飛び出している機構は、ロールオーバーと呼ばれるものである。これは先に書いたキッカーのロールオーバーと基本的に同じ構造で、ボールがこのロールオーバーの上を通過するとスイッチが入り、点数が加算される。

なかには、どちらか一方の方向にボールが通過した時にだけしか点数にならないようなロールオーバーもある。

図5 スリング・ショット

振れると電流が流れて動作を中断するチルト

最後にチルトの機構について少し触れておこう。この機構の仕組みそのものはたいへん単純なもので、図6のような形をしている。自由に動くおもりがつり下げられているだけで、このおもりが動くとおもりの周囲にある金属の輪に触れて、スイッチの役割を果たし電流が流れるようになっている。

ゲーム中に故意にボールの動きを変更しようとしてゲーム機械を台ごと動かすと、このチルト機構が働いて、全ゲームかもしくはプレイ中のボールについてだけ、プレイ続行が不可能になる。

チルト機構は、メカ・フリッパー内部の異なった場所にいくつか装備されており、たとえばボールが出口へ出てしまう通路に入ったときにボールをもとへもどそうとしてフリッパーを持ち上げたりするとこのチルト機構が働く。そして点灯していたライトはすべて消え、正面のパネルに「TILT」の文字が表示されるようになっている。

図6 チルト

現在有効な(昭和52年9月~57年8月の間の認可分) TVゲーム機の電気用品型式認可番号

アミューズメント通信社編

① 凡 例
記載要領は認可番号、認可年月日、事業者名(都道府県名)の順。認可年月日の下段の( )内は更新認可の発効日付である。

② 昭和52年9月1日以降、昭和57年9月上旬までに認可されたTVゲーム機すべて収録した。
日本電気用品試験所による発表をもとにしたが、昭和56年12月以降の認可分については官報に基づいて作成した。

③ 昭和53年3月以来、電子応用遊戯器具という新しい区分が誕生した。それまで「電気遊戯盤」に区分されていたTVゲーム機は、それ以後「電子応用遊戯器具」として区分されたのである。区分変更以前のTVゲーム機には※印を付しておいた(型式区分の内容で判断した)。

④ 電気事業者(製造・輸入とも)の名称はそのとおりなので、販売実務上のいわゆるメーカー名と異なる場合がある。そのような場合でも、これらの電気用品に付された▽表示プレートには両方の名を記していることが多いように見受けられる。

※▽91-15695	52.11.28	㈲ボナンザ・エンタープライゼズ(神奈川)
※▽91-15741	52.12.6	㈱正国電機(埼玉)
※▽91-15806	52.12.14	パシフィック工業㈱(東京)
※▽91-15818	52.12.15	㈱ナムコ(東京)
※▽91-15900	53.1.18	糸洲清正(東京)
※▽91-15938	52.12.26	㈱ショウエイ(東京)
※▽91-15961	53.2.3	㈱八千代電器産業(東京)
※▽91-16104	53.2.22	パシフィック工業㈱(東京)
※▽91-16105	53.3.22	パシフィック工業㈱(東京)
※▽91-16110	53.2.22	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
※▽91-16157	53.2.27	㈲東洋製作所(神奈川)
※▽91-16158	53.2.27	㈱ジャトレ(東京)
▽95-1481	53.4.17	七尾電機㈱(石川)
▽95-1545	53.8.8	任天堂㈱(京都)
▽95-1556	53.9.22	シャープ㈱(大阪)
▽95-1558	53.9.22	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1571	53.9.29	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1572	53.9.29	辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-1580	53.9.29	㈱ロジテック(神奈川)
▽95-1581	53.9.29	七尾電機㈱(石川)
▽95-1590	53.10.21	富士電子工業㈱(千葉)
▽95-1600	53.10.13	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-1601	53.10.13	パッケル測器㈱(東京)
▽95-1602	53.10.13	データイースト㈱(東京)
▽95-1603	53.10.13	㈱ロジテック(神奈川)
▽95-1606	53.10.25	㈱東亜セイコー(京都)
▽95-1621	53.10.31	広洋機器㈱(愛知)
▽95-1632	53.11.16	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-1635	53.11.24	富士電子工業㈱(千葉)
▽95-1648	53.12.16	長田電機㈱(大阪)
▽95-1653	54.1.6	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-1654	54.1.6	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1655	53.12.25	七尾電機㈱(石川)
▽95-1659	54.1.18	大森電気㈱(東京)
▽95-1660	54.1.18	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1663	54.1.24	長田電機㈱(大阪)
▽95-1664	54.1.24	打越ベンダーサービス㈱(大阪)
▽95-1665	54.1.24	電気音響㈱(東京)
▽95-1670	54.2.2	㈱ゼネラル(神奈川)
▽95-1672	54.2.10	㈱ウコー・コーポレーション(東京)
▽95-1675	54.2.21	㈱三共(東京)
▽95-1679	54.3.1	㈱ジャトレ(東京)
▽95-1700	54.3.22	大洋技研㈱(兵庫)
▽95-1701	54.3.22	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1703	54.3.26	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-1654-1	54.4.20	㈱東平商会(静岡)
▽95-1711	54.4.6	富士電子工業㈱(千葉)
▽95-1721	54.4.14	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1723	54.4.20	菱藤電機㈱(兵庫)
▽95-1724	54.4.20	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1731	54.4.25	㈱シグマ(東京)
▽95-1735	54.5.11	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1735-1	54.5.11	㈲大永製作所(神奈川)
▽95-1736	54.5.11	サン電子㈱(愛知)
▽95-1740	54.5.11	任天堂㈱(京都)
▽95-1744	54.5.28	任天堂㈱(京都)
▽95-1754	54.5.28	エイコク電機産業㈱(大阪)
▽95-1757	54.6.1	㈱ショウエイ(東京)
▽95-1758	54.6.1	㈱ゼネラル(神奈川)
▽95-1760	54.6.7	㈱エスコ貿易(東京)
▽95-1767	54.6.21	㈱ショウエイ(東京)
▽95-1701-1	54.7.14	㈱東平商会(静岡)
▽95-1701-2	54.7.16	㈲大永製作所(神奈川)
▽95-1774	54.7.2	大洋技研㈱(兵庫)
▽95-1775	54.7.2	㈱ワールドベンティング(大阪)
▽95-1776	54.7.2	太田喜代志(埼玉)
▽95-1779	54.7.13	㈱大生電器(東京)
▽95-1782	54.7.16	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-1790	54.7.24	㈱ロジテック(神奈川)
▽95-1791	54.7.24	コンピューターサプライ㈱(東京)
▽95-1798	54.7.30	高砂電器産業㈱(大阪)
▽95-1799	54.7.30	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1800	54.7.30	㈱ロジテック(神奈川)
▽95-1721-1	54.8.6	㈱長谷川製作所(神奈川)
▽95-1801	54.8.6	大森電気㈱(東京)
▽95-1802	54.8.6	澤田正勝(愛知)
▽95-1812	54.8.22	㈱八千代電器産業(東京)
▽95-1817	54.8.27	㈱中部電機(長野)
▽95-1818	54.8.27	同和電気㈱(神奈川)
▽95-1819	54.8.27	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1829	54.9.11	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1830	54.9.11	㈱ナムコ(東京)
▽95-1831	54.9.11	㈱ナムコ(東京)
▽95-1832	54.9.11	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-1835	54.9.20	日本物産㈱(大阪)
▽95-1836	54.9.20	日本物産㈱(大阪)
▽95-1837	54.9.20	㈱ナムコ(東京)
▽95-1838	54.9.20	電気音響㈱(東京)
▽95-1839	54.9.20	㈱エイコム電子機器(広島)
▽95-1840	54.9.20	㈱協和産業(東京)
▽95-1847	54.9.26	富士電子工業㈱(千葉)
▽95-1848	54.9.26	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1859	54.10.12	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-1860	54.10.12	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1860-1	54.10.12	㈲大永製作所(神奈川)
▽95-1860-2	54.10.12	㈱東平商会(静岡)
▽95-1861	54.10.12	㈱三共(東京)
▽95-1867	54.11.2	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-1868	54.11.2	㈱タイトー(東京)
▽95-1869	54.11.2	データイースト㈱(東京)
▽95-1877	54.12.14	㈱ナムコ(東京)
▽95-1878	54.12.14	㈲ボナンザ・エンタープライゼズ(神奈川)
▽95-1881	54.12.17	角野電機㈱(大阪)
▽95-1882	54.12.17	辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-1883	54.12.17	㈱ロジテック(神奈川)
▽95-1889	55.1.22	アイ・シー電子工業㈱(群馬)
▽95-1890	55.1.22	データイースト㈱(東京)
▽95-1891	55.1.22	サミー工業㈱(東京)
▽95-1894	55.2.7	㈱シグマ(東京)
▽95-1904	55.2.13	オリエンタル遊園設備㈱(富山)
▽95-1905	55.2.13	昭和遊園機械㈱(東京)
▽95-1912	55.2.16	サンリツ電気㈱(神奈川)
▽95-1920	55.3.10	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1921	55.3.10	㈱三共(東京)
▽95-1930	55.3.19	㈱カトウ製作所(東京)
▽95-1571-1	55.5.10	㈱東平商会(静岡)
▽95-1571-2	55.5.10	㈱大永製作所(神奈川)
▽95-1953	55.5.6	ユニオン電子工業㈱(大阪)
▽95-1954	55.5.6	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1958	55.5.10	東洋電気通信㈱(東京)
▽95-1963	55.5.13	㈱ナムコ(東京)
▽95-1964	55.5.13	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-1999	55.6.17	日本物産㈱(大阪)
▽95-2001	55.6.20	電気音響㈱(東京)
▽95-2009	55.6.26	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2029	55.7.11	七尾電機㈱(石川)
▽95-2052	55.8.4	㈱ナムコ(東京)
▽95-2057	55.8.18	㈱タイトー(東京)
▽95-2068	55.9.4	㈱ロジテック(神奈川)
▽95-2081	55.10.4	日昭電器㈱(東京)
▽95-2085	55.10.9	辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-2087	55.10.16	大洋技研㈱(兵庫)
▽95-2088	55.10.16	ジーエムサービス㈱(東京)
▽95-2093	55.11.10	成川滋(神奈川)
▽95-2094	55.11.10	サン電子㈱(愛知)
▽95-2098	55.12.2	任天堂㈱(京都)
▽95-2116	56.1.20	㈱大永製作所(神奈川)
▽95-2122	56.2.3	㈲北海製作所(東京)
▽95-2130	56.2.24	㈱タイトー(東京)
▽95-2150	56.3.20	富士電子工業㈱(千葉)
▽95-2156	56.4.8	七尾電機㈱(石川)
▽95-2158	56.4.23	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-2180	56.5.26	㈱ハチオ(神奈川)
▽95-2183	56.6.12	㈱テーカン(東京)
▽95-2184	56.6.12	㈱テーカン(東京)
▽95-2185	56.6.5	㈱ナムコ(東京)
▽95-2194	56.6.18	大森電気㈱(東京)
▽95-2204	56.6.26	データイースト㈱(東京)
▽95-2206	56.6.30	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-2220	56.7.21	ユニオン電子工業㈱(大阪)
▽95-2222	56.7.29	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
▽95-2257	56.10.9	㈱八千代電器産業(東京)
▽95-2258	56.10.9	㈱八千代電器産業(東京)
▽95-2260	56.11.4	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-2269	56.11.26	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-2273	56.11.28	長田電機㈱(大阪)
▽95-2284		㈲三旺電機(神奈川)
▽95-2294		㈱ナムコ(東京)
▽95-2330		㈱ナナオ(石川)
▽95-2333		㈱コロナ商事(大阪)
▽95-2334		㈱コロナ商事(大阪)
▽95-2341		大洋技研㈱(兵庫)
▽95-2345		㈲三旺電機(神奈川)
▽95-2347		明昌特殊産業㈱(大阪)
▽95-2348		㈱ギャジット(東京)
▽95-2351		㈱ジャパンレジャー(東京)
▽95-2354		㈱東洋技研(奈良)
▽95-2355		㈱東洋技研(奈良)
▽95-2368		㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2375		サンリツ電気㈱(神奈川)
▽95-2376		バリー・リース㈱(大阪)
▽95-2382		コナミ工業㈱(大阪)
▽95-2387		㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2395		データイースト㈱(東京)
▽95-2400		㈱ジャパンレジャー(東京)
▽95-2401		㈱ジャパンレジャー(東京)
▽95-2404		サンリツ電気㈱(神奈川)
▽95-2412		任天堂㈱(京都)
▽95-2417		㈱キワコ(神奈川)
▽95-2418		㈱テーカン(東京)
▽95-2420		㈱ナナオ(石川)
▽95-2421		パシフィック工業㈱(東京)
▽95-2421-1		㈱タイトー(東京)
▽95-2421-2		㈱大永製作所(神奈川)
▽95-2421-3		㈱東平商会(静岡)
▽95-2424		㈱ユニバーサル(栃木)

Overseas Readers Column

Int'l Conference Dropped

JAMMA, AGMA Not Adjusted

Although, as last year, an international conference concerning the elimination of unauthorized copying of video games was scheduled to be held on September 29 at the Hotel Okura, Tokyo, prior to the AM Show, it was decided to cancel that conference, since many of those who were to attend could not fit the meeting into their schedules.

Last year, the first international conference for the elimination of unauthorized copying of video games was held on March 9, and the second conference was held on October 5, or just before the '81 AM Show. The 2nd enlarged conference was held with 32 Japanese, American and European video game manufacturers in attendance, and it ended in great success by all agreeing from an international point of view that they would make every effort to eliminate unauthorized copies (see "Game Machine" Nov. 1, 1981).

Since the conference legal steps have been taken in the U.S., the U.K. and Japan. But, it is in the U.S. alone that the market has been stabilized by establishing video game copyrights. In other countries, there still are an inundation of copies. In the case of video games released in Japan, copies are shipped almost at the same time as original video games are put on the market. In these circumstances, it was thought to be ideal to hold an international conference in Japan. Joe Robins, chairman of the Amusement Game Manufacturers Association (AGMA), strongly spoke of the importance of holding such a conference.

At a meeting of the board of directors of the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) held on September 9, it was decided that the 3rd international conference would be held on September 29th. It was scheduled that participants from JAMMA, AGMA and from countries, such as those in the EEC, and Australia would attend. Later, however, it was discovered that there were a considerable number of individuals who could not attend on September 29 in Tokyo, including Joe Robins, chairman of AGMA. In view of these circumstances, Masaya Nakamura, chairman of JAMMA, decided to cancel the conference and notified the members thereof.

Thus, the 3rd international conference will not be held in September. It is, however, likely that international talks will continue for the elimination of pirated copies at the coming 20th AM Show.

Conflict On Copy Problems

JAMMA And NAO Will Never Meet

80 companies will exhibit their products at the 20th Amusement Machine Show, and of them, 4 recently turned out to be unauthorized copiers of video games who are under preliminary injunctions which prohibits them from selling such copies, or infairly despatching individuals to sell such copies. Thus, JAMMA requested that the Show Committee (consisting of 6 representatives from JAMMA, 3 from Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) and 3 from Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA)) to either exclude the 4 piraters from the exhibition, or have them submit a written statement that they would never sell illegally copied games. At a meeting held in mid-September, the committee discussed the matter, and, strangely enough, concluded unanimously that they would request the 4 copiers to submit a written statement that they "would not deal with copies from now on". In the course of these discussions, though the NAO people admitted indirectly that almost all NAO members were operating unauthorized copies, NAO objected by saying "What does "recent" mean? Aren't there JAMMA members who are copiers too?" They could or would not understand the fact that almost all JAMMA members are endeavoring to eliminate copies, and as a result merely exposed their hostility to such an admonition.

JAMMA members, such as Taito, Sega, Namco, Nintendo, Data East, Universal, Konami, Sun Electronics, and Irem, are endeavoring to eliminate copies through legal action. On the other hand, as mentioned NAO admitted that many of its members were using unauthorized copies, and even justified copying in some cases. Thus, there is an increasing antagonism between the two associations centering around unauthorized copies.

Apart from the above, NAO will hold its own 1983 amusement trade show in March in Tokyo, while JAMMA will also hold its own trade show in Tokyo sometime between August and October.

JAPEA though has no plans to hold a trade show of its own.

Sigma, JPM Pact On "Video Roulette"

T. Hagiwara, executive vice-president of Sigma Enterprises Inc. of Tokyo announce that it was licensed "Video Roulette" (a medal game machine for game center) to be distributed since middle of September.

* Licensed from JPM of U.K. (Mr. Jack Jones, President) Sigma has the exclusive right to manufacture and sell "Video Roulette" in Japan.
* The Sigma "Video Roulette" is exclusively for the Japanese market and purchasers, users, etc. are prohibited from exporting it.
* Should Sigma's and/or JPM's rights be infringed upon (ie. in production, sale and/or use) through pirated copies, Sigma will initiate strong legal action against said the violators or infringers.
* Sigma is the sole JPM representative in Japan – with the right to execute legal action in Japan as the representative of JPM.
* "Video Roulette" has already been registered/copyrighted in the USA and England by JPM.

JPM is one of the largest manufactures of AWP machines in England and is well known for its quality products. The tie up between Sigma and JPM thus is welcomed as a "good marriage" in the industry.

Video Roulette

So far, Sigma has entered into three exclusive agreements with well known overseas firms; IGT (USA) – Mr. "Si" Redd chairman; Crompton (UK) – Mr. Cromption, president and now JPM.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Jaleco Gains Zilec Video Games

Yoshiaki Kanazawa, president of Japan Leisure Co. of Tokyo, announced that in mid-July it signed an agreement with Norman Parker, president of Zilec of U.K. and was licenced to exclusively manufacture and sell Zilec's video games "Checkman" and "Blue Print" in Japan.

Japan Leisure has already applied for the registration of copyright transfers for these two video games with the Agency for Cultural Affairs, and said that it is resolved to take legal action against any copiers.

ミスター・ドゥは食いしん坊、フォーク片手に‥

●モンスターを集めておいて、まとめてリンゴでつぶすと高得点。
●モンスターは必殺のパワーボールでも退治できます。

●ミスター・ドゥを操作して、モンスターを退治しよう！

●画面クリアーの方法は、
1.チェリーを総て食べると、画面クリアー！
2.モンスターを総て退治すると、画面クリアー！

EXTRAを総て退治すると、ミスター・ドゥが増え、画面クリアー！
（Eはセンターターゲットを食べるか、5000点毎に出現します。）
SPECIAL をとると再ゲームができ、画面クリアー！

▽95－2447

※各機種共テーブルタイプとアップライトタイプがあります。※Each machine has a table type and an upright type.

UNIVERSAL
ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本 社 〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7 ☎(03) 661-0330代
工 場 〒323 栃木県小山市荒井561（第3工業団地）

札幌営業所	☎(011)841-8934代	名古屋支社	☎(052)461-2341代
新潟営業所	☎(0252)71-6006代	大阪支社	☎(06) 304-3955代
北関東営業所	☎(0285)25-5521代	小豆島営業所	☎(08796)2-5368代
大宮営業所	☎(0486)44-0946代	山口営業所	☎(0834)32-0011代
静岡営業所	☎(0542)83-6781代	九州支社	☎(092)471-6188代
豊橋営業所	☎(0532)46-6103代	沖縄営業所	☎(09889)7-6655代

EXPORT DIVISION
UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004 Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591 ~ 5 Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

TAIWAN FACTORY
A4-43, K. E. P. Z. Kaohsiung, Taiwan

Nichibutsu

遊びを見つめる、時代を見つめる。

テレビゲームの出現以来、ゲームのイメージを大きく変え、又、そのバリエーションの豊富さは、多くの愛好家を魅了し増大させています。新しい価値を獲得しつつあるアミューズメントが占める都市文化の中でも、色濃くその存在を示しています。これからもニチブツは高度なエレクトロニクスを駆使し、エキサイティング・ドリーム・ユーモアに満ちた未来のゲームマシンの探究を続けていきます。

第20回、アミューズメントショー出展予定。ご期待ください。

プレーヤーを未知のスペースロマンに誘う

コンステラ
CONSTELLA

逃がすなバイキン、ス～イと吸い込み、丸めてポイ!!

ワイピング
Wiping

Nichibutsu
日本物産株式会社

本 社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
☎(06)353-5211(代)TELEX523-6891NCBCOLJ
東京日本物産(株) 東京都中央区日本橋小舟町15番地8号
☎(03) 664-5271(代) 〒103

札幌営業所 札幌市豊平区中の島1条7丁目9-1京王もなみマンション ☎(011)824-2571(代) 〒062
仙台営業所 仙台市本町2丁目14番21号 図南ビル1F ☎(0222)65-5571(代) 〒980
京都営業所 京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城12-1 ☎(0774)44-6262(代) 〒613
奈良営業所 奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F ☎(0742)33-6311(代) 〒630
広島営業所 広島市京橋町2丁目6番地 日物ビル ☎(0822)64-4531(代) 〒730
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 ヤノウラビル1F ☎(092)472-7221(代) 〒812

NICHIBUTSU U.S.A. CORP. NICHIBUTSU U.K.LTD. NICHIBUTSU EUROPE GMBH